RESIDENT EVIL 4
Nowe, szokujące informacje!

RECENZJE
S.O.C.O.M. II . Baldur's Gate Dark Alliance II . Wrath Unleashed
Unreal 2 . Billy Hatcher and the Giant Egg . Dragon Ball Z Budokai 2 . Nightshade

PlayStation 2 Xbox GameCube PS one GameBoy Mobile

neo PLUS

MARZEC 2004 (3/2004)
nr 63 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

Burnout 3 . Rallisport Challenge 2
Men of Valor: Vietnam . Cy Girls
Gladiator: The Shadow of Rome
Freedom Sea 2 . 100 Bullets
Van Helsing . Bad Boys 2 . Flat-Out
Syberia 2 . Malice . Syberia 2 i inne!

FORBIDDEN SIREN
Nowy horror twórcy Silent Hill
- ostateczny werdykt

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
Pierwsza gra Square
na GameCube
- recenzja

MAFIA
Gangsta gangsta
w latach trzydziestych
- recenzja i opis

JAMES BOND 007
EVERYTHING OR NOTHING
NAJLEPSZY BOND
OD CZASU GOLDENEYE!

FRANCUSKI ŁĄCZNIK
DLACZEGO FRANCUSKIE GRY SĄ INNE?
PRZEDSTAWIAMY NAJWIĘKSZĄ
SIŁĘ DEVELOPERSKĄ W EUROPIE!

JET LI podbija świat gier
RISE TO HONOUR
Wrażenia z gry, wywiad z Jetem i plakat z Jetem!

independentpress
03
9 771505 820004
www.neoplus.com.pl
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

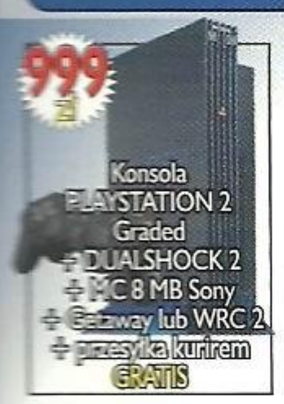
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

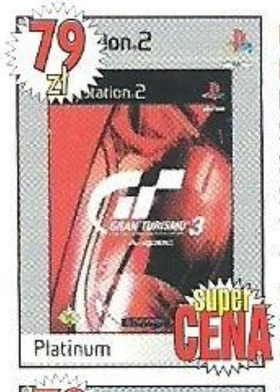


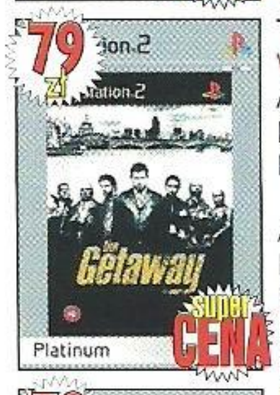
PLAYSTATION 2

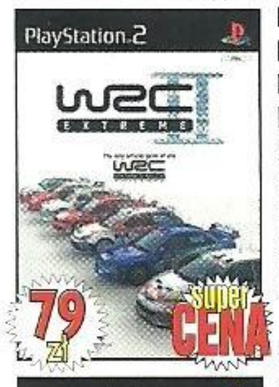
ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..195
AMPLITUDE ..229
APE ESCAPE 2 ..149
BEYOND GOOD & EVIL ..219
BREATH of FIRE: Dragon Quarter ..195
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon ..219
BUFFY: Chaos Bleeds ..219
BURNOUT 2 ..149
CHAOS LEGION ..195
COLIN 04 ..199
CONFLICT DESERT STORM 2 ..219
CRASH: Nitro Cart ..219
DANCING STAGE FEVER ..169
DANCING STAGE MEGAMIX ..169
DEAD TO RIGHTS ..195
DEF JAM VENDETTA ..195
DIE HARD VENDETTA ..219
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE ..199
DOG's LIFE ..239
ESPN Hockey ..239
ESPN NBA ..239
EYETOY PLAY + kamera ..279
EYETOY: Groove ..199
FERRARI F355 ..149
FORMULA ONE 2003 ..229
FREEDOM FIGHTERS ..195
GHOST HUNTER ..239
HARRY POTTER I PL ..159
HARRY POTTER 2 ..199
HARRY POTTER: Quidditch World Cup ..195
HULK ..219
HUNTER The Reckoning ..219
INDIANA JONES ..209
I-NINJA ..229
ITALIAN JOB ..219
MADDEN NFL 2004 ..159
MAFIA ..219
MANHUNT ..219
MARK OF KRI ..149
MAX PAYNE 2 ..219
MEDAL of HONOR: Rising Sun ..195
MGS 2: Substance ..199
MOTO GP 3 ..219
NBA LIVE 2004 ..195
NBA STREET vol. 2 ..195
NHL 2004 ..195
PRIMAL ..219
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time ..219
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ..239
SECRET Weapons Over Normandy ..219
SILENT HILL 3 ..199
SIMS: Bustin Out ..195
SOCOM + HeadSet ..359
SONIC HEROES ..239
SOUL CALIBUR 2 ..195
SPIDERMAN THE MOVIE ..189
SWAT ..219
TENCHU: Wrath of Heaven ..219
THE SIMS ..199
TIME CRISIS 3 ..239
TIME CRISIS 3 + G-CON 2 ..359
TIGER WOODS GOLF 2004 ..195
TOMB RAIDER Angel of Darkness ..219
TRUE CRIME ..199
WOLFENSTEIN ..219
WORMS 3D ..239
XIII ..219
ZONE OF THE ENDERS 2 ..239

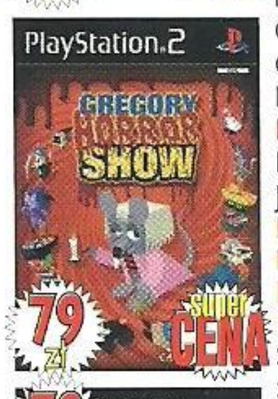
Platinum PS2:

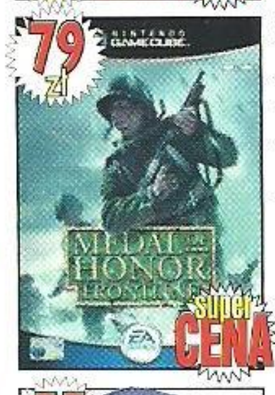
007 NIGHTFIRE ..77
BRITNEY'S DANCE BEAT ..69
CASTLEWEEN ..119
COLIN McRAE RALLY 3 ..119
EVIL DEAD A Fistful of Boomstick ..119
FIFA 2003 ..79
FINAL FANTASY X ..119
GETAWAY ..79
GRAN TURISMO 3 ..79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR ..79
HITMAN 2 ..129
JAK & DEXTER ..119
KESSEN ..119
KINGDOM HEARTS ..119
LORD OF THE RINGS Two Towers ..77
METAL GEAR SOLID 2 ..www/tel.
NFL STREET ..119
NO ONE LIVES FOREVER ..99
PRO EVOLUTION SOCCER 1 ..79
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ..139
PROJECT ZERO ..119
RATCHET & CLANK ..79











RED FACTION ..49
RESIDENT EVIL Code Veronica ..77
RING OF RED ..89
SCOOBY DOO Night of 100 Frights ..119
SIMS ..139
SSX TRICKY ..79
TEKKEN 4 ..119
TEKKEN TAG TOURNAMENT ..119
THEME PARK WORLD ..79
THE WAY OF THE SAMURAI ..119
TONY HAWK PROSKATER 3 ..109
TONY HAWK 4 ..119
WRC 2: Extreme ..79

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 ..999
Konsola PLAYSTATION 2 + Prince of Persia ..1049
Action Replay MAX ..169
Dual Mini Pad ..59
Dual Shock oryginalny ..149
Extreme Action Pad Logitech ..119
Kabel S-Video ..39
Kierownica GT Force Logitech ..339
Kierownica Saitek ..239
Klawiatura Logitech ..149
Link Cable ..29,90
Mata do tańca ..69
Memory Card 8 MB Sony ..129
Memory Card 8 MB x2 ..179
MultiTap ..79
Mysz optyczna Logitech ..129
Pad Saitek ..od 49
Pilot do nowych modeli konsol ..75
Pilot universalny (konsola, TV) ..99
Piloty DVD ..od 59
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz) ..119
Pistolet XK-9 ..99
Płyta czyszcząca DVD ..39
Podstawka pionowa ..19,90
Przedłużacz do joypada ..19,90
Przewód optyczny ..49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) ..65

PLAYSTATION/PS ONE

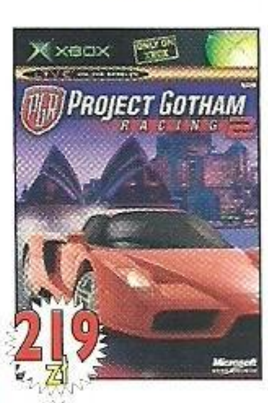
3 gry Disneya: Księga Dżungli, A Bug's Life, Hercules ..129
3 gry Disneya: Tarzan, Mickey's World Wild Adv., Mulan ..129
BOND 007: T.W.I.N.E. ..39
CRASH 2 ..99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED ..99
CRASH TEAM RACING ..99
DELTA FORCE Urban Warfare ..99
FINAL FANTASY 6 ..99
FINAL FANTASY 8 ..109
GAUNTLET LEGENDS ..59
GRAN TURISMO 2 ..99
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny ..39
HARRY POTTER 2 ..39
HUGO: Frog Fighter ..119
JADE COCOON ..59
MEDAL OF HONOR I+2 ..69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND ..39
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2 ..69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE ..39
SOUL REAVER ..59
SPYRO 3 ..109
TEKKEN 3 ..99
TOMB RAIDER I, 2, 3, 4, 5 ..59
TONY HAWK 4 ..69
WIPEOUT 3 + DESTRUCTION DERBY 2 ..99

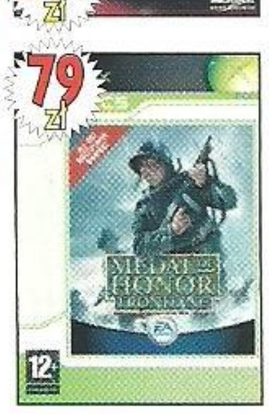
Akcesoria:

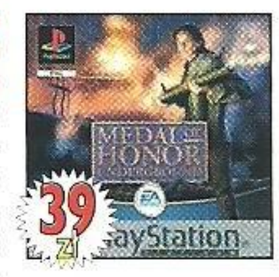
PS One ..399
Game Hunter Pro ..49
Joypad analogowy DualShark ..49
Joypad analogowy nieoryg. x 2 ..79
Link cable ..29.90
Memory card 15 bloków ..19.90
Memory card 30 bloków ..29.90
Memory card 120 bloków ..39,90
Multitap nieoryginalny ..69
Pal converter ..49
Pistolet ..już od 49
Przedłużacz ..19.90
RFU Adapter ..29
RGB + AV cable ..24.90
Standard Pad ..19.90

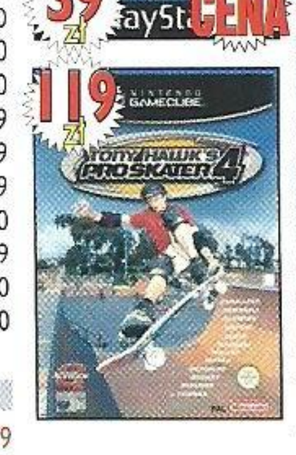
GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE ..79
007 NIGHTFIRE ..79
1080 AVALANCHE ..239









AGRESSIVE INLINE ..119
DEAD TO RIGHTS ..199
F-ZERO ..239
FIFA 2003 ..79
FIFA 2004 ..199
FREEDOM FIGHTERS ..195
KNOCKOUT KINGS 2003 ..209
LORD of the RINGS Return of the King ..199
MARIO KART: Double Dash ..229
MARIO PARTY 5 ..239
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR RISING SUN ..199
METROID PRIME ..229
NBA LIVE 2003 ..79
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ..159
NHL 2003 ..79
RESIDENT EVIL 3 ..119
RESIDENT EVIL ZERO ..199
ROCKY ..119
SIMS (+ prezent) ..209
SIMS: Bustin' Out
SMASH BROS MELEE ..119
SOUL CALIBUR 2 ..239
SSX 3 ..199
STARFOX ADVENTURES ..179
STAR WARS: Rebel Strike ..239
SUPER MARIO SUNSHINE ..119
SUPER SMASH BROS. MELEE ..119
TIGER WOODS 2004 ..199
TONY HAWK UNDERGROUND ..239
TOP GUN ..199
TUROK EVOLUTION ..229
TWO TOWERS ..209
VEXX ..210
WARIO WORLD ..229
WAVE RACE ..119
ZELDA Wind Waker ..239

Akcesoria:

GBA <--> GCN Link ..29,90
GCN --> PSX Converter ..34,90
Joypad Joytech - czarny ..55
Joypad Joytech - fioletowy ..55
Joypad oryginalny ..145
Joypad bezprzew. - BigBen ..219
Joypad wavebird ..219
Kierownica Logitech Force Logitech ..299
Memory card - oryginalna ..89
Memory card 4 Mb - nieoryginalna ..29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna ..69
Memory card 64 Mb BigBen ..99
Plecak ..169
Przedłużacz do pada ..19,90
RF modulator ..89
RF unit do 3 konsol ..59
RGB - znakomita jakość! ..59
RGB cable - oryginalny ..129

Promocyjne ceny:

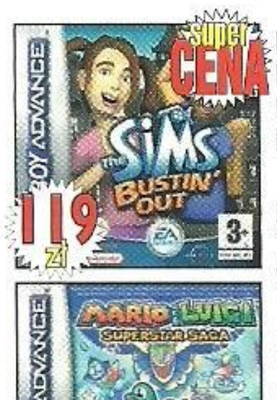
ACE GOLF ..119
BMX XXX ..119
DISNEY PARTY ..119
ETERNAL DARKNESS ..119
FREESTYLE ..79
KELLY SLATER PRO SURFER ..59
MARIO PARTY 4 ..119
MINORITY REPORT ..49
NFL STREET ..119
RAYMAN 3 ..119
TONY HAWK 3 ..79
TONY HAWK 4 ..119
TOP GUN ..119
X-MEN: NEXT DIMENSSION ..79
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE ..79

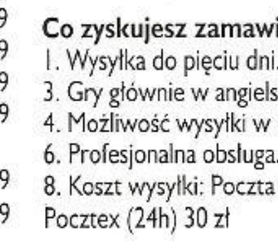
X-BOX

BOND 007: NIGHTFIRE ..79
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER ..79
FIFA 2004 ..199
FREEDOM FIGHTERS ..199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING ..199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN ..199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND ..159
SECRET WEAPONS OF NORMANDY ..239
SOUL CALIBUR 2 ..199
SSX 3 ..199
SSX TRICKY ..79
STAR WARS: Jedi Academy ..239
STAR WARS: KOTOR ..239
TONY HAWK: Underground ..239
TRUE CRIME ..239

Akcesoria:

Joypad XS BigBen ..89
Pistolet GunStation 2 ..159





RGB Scart ..49
RGB Scart + Optic Out ..79
RGB Scart + Optic + S-Video ..119
i inne ..tel., www

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS ..199
BOXING FEVER ..149
BROKEN SWORD ..149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance ..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0 ..159
CRASH BANDICOOT XS ..189
CRASH NITRO CART ..209
DEFENDER OF THE CROWN ..189
DONALD DUCK ADVANCE ..139
DOOM 2 ..189
EYE OF THE BEHOLDER ..149
FIFA FOOTBALL 2003 ..189
FINAL FANTASY TACTICS ..209
GDZIE JEST NEMO? ..209
GOLDEN SUN ..199
GT ADVANCE 3 ..209
HARRY POTTER 2 ..199
HOT WHEELS VELOCITY X ..159
HUGO ADVANCE PL ..179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES ..199
LILO & STITCH ..159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS ..139
MARIO ADVANCE 4 ..209
METROID FUSION ..199
MINORITY REPORT ..189
MOTO RACER 2 ..159
MUMMY MANIACLE OF OSIRIS ..159
NEXT GENERATION TENNIS ..99
PINBALL CHALLENGE ..159
POKEMON RUBY ..209
POKEMON SAPHIRE ..209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time ..199
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ..189
SHEEP ..179
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES ..189
STREET FIGHTER ALPHA 3 ..159
STUART LITTLE 2 ..189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS ..179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL ..129
TEKKEN ADVANCE ..169
THE LOST VIKINGS ..199
TIGER WOODS 2004 ..119
TOCA TOURING CARS ..199
TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE ..189,90
TOMB RAIDER: THE PROPHECY ..159
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 ..189
TONY HAWK UNDERGROUND ..199
WARIOLAND 4 ..199
WORMS WORLD PARTY ..159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE ..199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3 ..199
ZELDA Link to Past ..199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE ..399
GAMEBOY ADVANCE SP ..649
Ekranik wymienny ..19,90
Illuminator Pro (z zasil. i akum.) ..99
Lupa antyrefleksowa ..49,90
Lampka ..19,90
Link cable (4 w jednym) ..29
Lupa GBA SP ..29,90
Lupa z podświetleniem ..24,90
MP3 MUSIC PLAYER ..159
Multi link cable ..29,90
Pokrowiec GBA SP ..64,90
Pudełka na gry (6 szt.) ..19,90
Słuchawki GBA SP + adaptor ..29
Zasilacz + akumulator ..49,90
Zasilacz GBA SP ..45
Zestaw 1: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..59
Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link ..59

DREAMCAST

Gry, akcesoria ..www, tel.

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..www, tel.

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

Final Fantasy Chronicles

Zamówienie przedpremierowe
Premiera marzec 2004

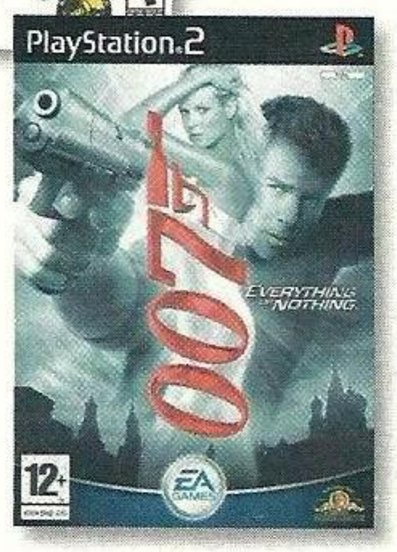
Cena: ~~239 zł~~

199 zł

James Bond 007
Everything or Nothing

Zamówienie przedpremierowe
Premiera I połowa marca 2004

185 zł

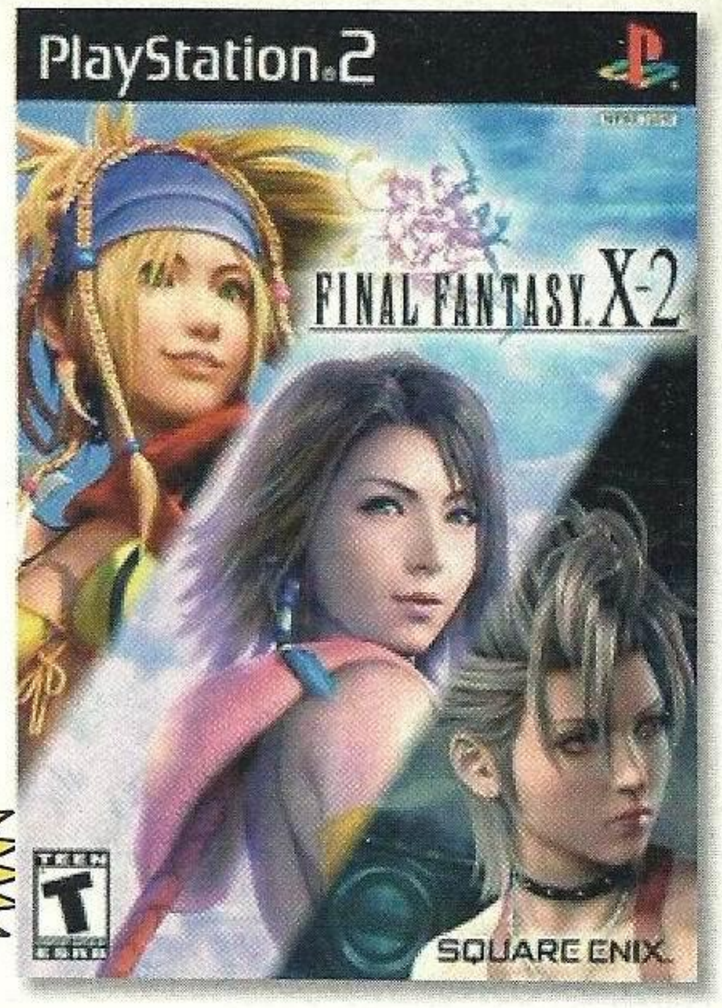


FINAL FANTASY X-2

Niesamowita przygoda
w najlepszym, japońskim wydaniu!
Druga część kultowej gry!

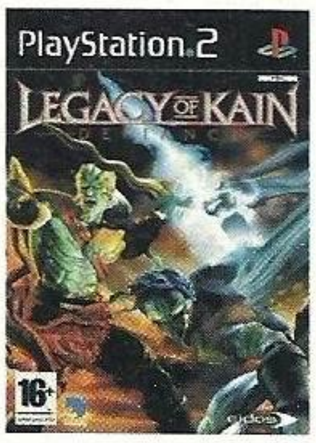
Cena: ~~199 zł~~

189 zł



Zawsze na czasie. Zawsze dla Graczy.

LEGACY of KAIN Defiance (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

BALDUR's GATE 2 Dark Alliance (PS2)

Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **219zł**

Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE (PS2)

Cena: ~~399 zł~~
Twoja cena: **339zł**

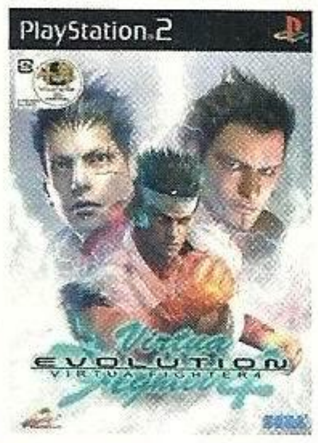
Konsola GAMECUBE + Turok Evolution lub **Wave Race + oryginalna torba Nintendo**

Twoja cena: **589zł**

MAXIMO vs ARMY of ZIN (PS2)

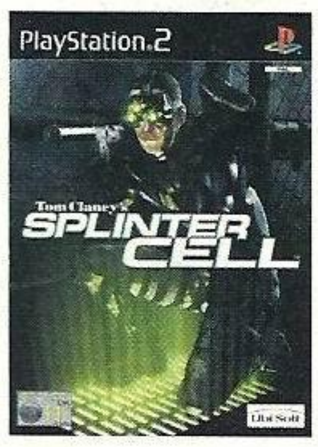
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **195 zł**

VITRUA FIGHTER EVOLUTION (PS2)



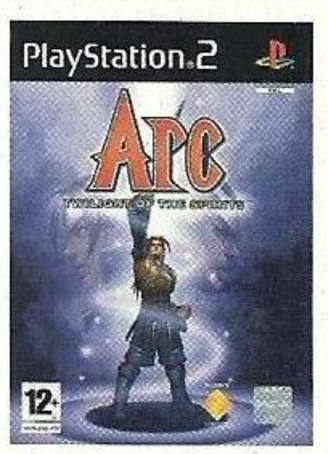
Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **99 zł**

SPLINTER CELL (PS2)



Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **99 zł**

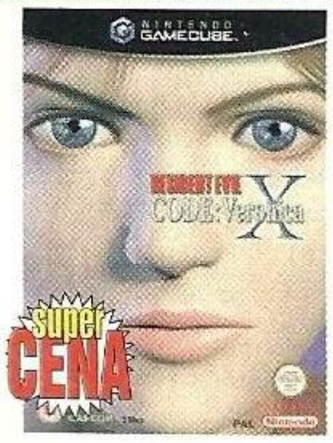
ARC Spirits of the Twilights (PS2)



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

Zamówienia przedpremierowe

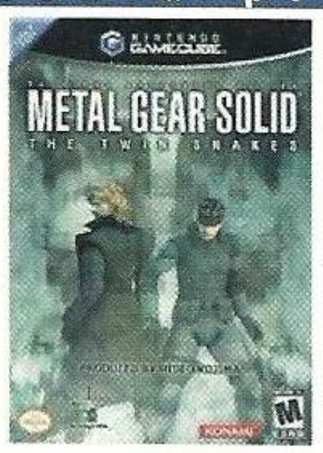
RESIDEN EVIL Veronica (PS2)



Preorder
Premiera:
połowa marca 2004

Twoja cena: **75 zł**

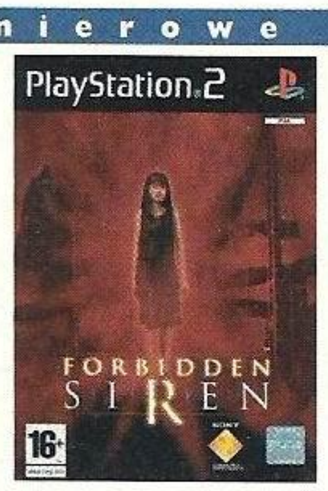
MGS Twin Snakes (GCN)



Preorder
Premiera:
I-sza połowa marca 2004

Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

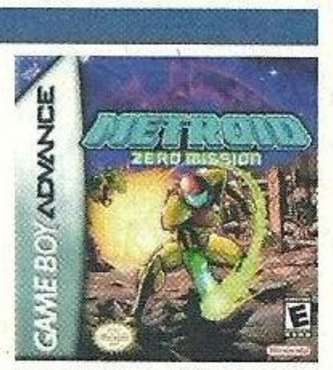
FORBIDDEN SIREN (PS2)



Preorder
Premiera:
połowa marca 2004

Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

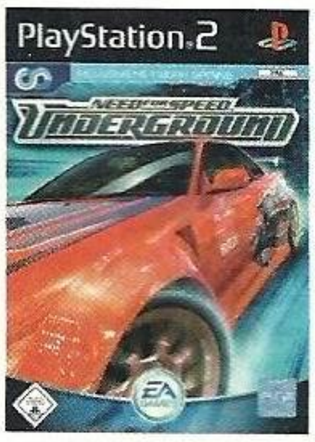
METROID Zero Mission (GBA)



Preorder

Twoja cena:
www/tel.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND (PS2)

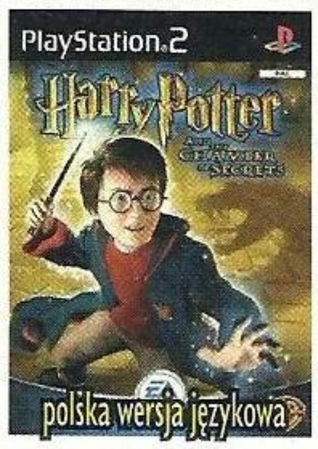


Cena: ~~219zł~~
Twoja cena: **199 zł**

LORD OF THE RINGS Powrót Króla (PS2)

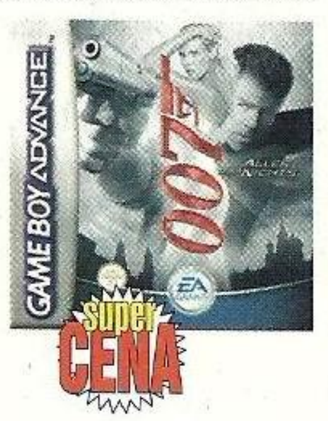
Twoja cena: **195 zł**

HARRY POTTER (PS2)



Twoja cena: **159 zł**

JAMES BOND 007 Everything or Nothing (GBA)



Cena: ~~199zł~~
Twoja cena: **119 zł**

007 AGENT UNDER FIRE PS2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PS2
BOND 007: NIGHTFIRE PS2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE PS2
SSX TRICKY PS2
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS PS2

Twoja cena: **77 zł**

Cześć

Nareszcie!! Nareszcie Capcom porzuca sztywne ramy, w których flagowa seria tej firmy tkwi od mniej więcej ośmiu lat. Jeśli dotychczas nie traktowaliście poważnie **Resident Evil 4**, to czas zrewidować te poglądy. Szykuje się gra mogąca zrewolucjonizować konsolowe horrory - piękna, rozbudowana i... dostanie ją na wyłączność GameCube.

Uprzedzę nieco fakty. To, o czym przeczytacie w newsach na kolejnych stronach może wzbudzić Wasze zdziwienie, niedowierzanie i niechęć. „Resident bez zombiaków i Umbreli? To już nie będzie stary, dobry Resident...". Zgadza się. Ale czy naprawdę chcecie po raz kolejny dostać odgrzewany kotlet z nowym scenariuszem? Ja nie i cieszę się, że Shinji Mikami i jego ludzie nie boją się zerwać z wiążącą ich gry konwencją, która dziś wydaje się już nieco archaiczna i prymitywna. Naturalnie gra może okazać się również strasznym gniotem, ale czy ktoś o zdrowych zmysłach w to wierzy? Zapewne za miesiąc nastąpi prawdziwy wylew screenów, które z ochotą opublikujemy w Neo. No a w Residenta z pewnością zagramy na E3.

Kolejnym ciekawym newsem jest **Burnout 3**. I to zarówno sama gra, jak i to, co wokół niej się dzieje. W grę wierzymy – z pewnością ekipa Criterion nie zepsuje tego, co udało im się osiągnąć poprzednimi częściami. O wiele bardziej istotny jest fakt, iż wydaniem gry i „współpracą developerską z Criterion" zajmie się Electronic Arts. Dla Criterion oznacza to naturalnie kokosy – odpowiednią promocję i dobrą dystrybucję mają zapewnioną już na wstępie, ale nie wiadomo, czy EA nie wpłynie za mocno na całokształt produktu. Pierwsze oznaki tego już są widoczne – tryb online pojawi się tylko w wersji na PlayStation 2, a gra w ogóle nie została zapowiedziana na GameCube. To może martwić, ale takie są najwyraźniej prawa biznesu.

Ogólnie rozumiana komercja wydaje się być wrogiem kreatywności, ale to chyba nie do końca tak. Oczywiście to wydawcy gier w największym stopniu decydują o kształcie rynku, jednak to właśnie komercyjne sukcesy dają początek kolejnym, innowacyjnym produkcjom. Jeśli **Burnout 3** sprzeda się dobrze, być może Criterion dostanie dofinansowanie by dokończyć swój niewątpliwie intrygujący shooter fpp **Black**, nad którym pracują już od dawna. Ma być dla shooterów fpp tym, czym Burnout dla wyścigów – tak enigmatycznie wyrażają się o nim autorzy.

Idźmy dalej tym tropem: gdy przeczytacie znajdujący się w numerze materiał o francuskich developerach, z pewnością dostrzeżecie, że zanim rozpoczęli prace nad kolejnymi projektami, wcześniej zwyczajnie zarabiali pieniądze tłukąc kolejne licencje, czy sequele. Dopiero gdy stanęli na własnych nogach, mogli z pasją oddać się temu, co kiełkowało w ich umysłach od dłuższego czasu. Potrzebne są komercyjne hity, żeby mogły powstawać również i niszowe pozycje. Fatalna sprzedaż **ICO** nie zniechęciła Sony do wyłożenia pieniędzy na sequel – **NICO**, ale stało się tak dlatego, że dobrze sprzedały się inne gry tej firmy. Komercyjne gry.

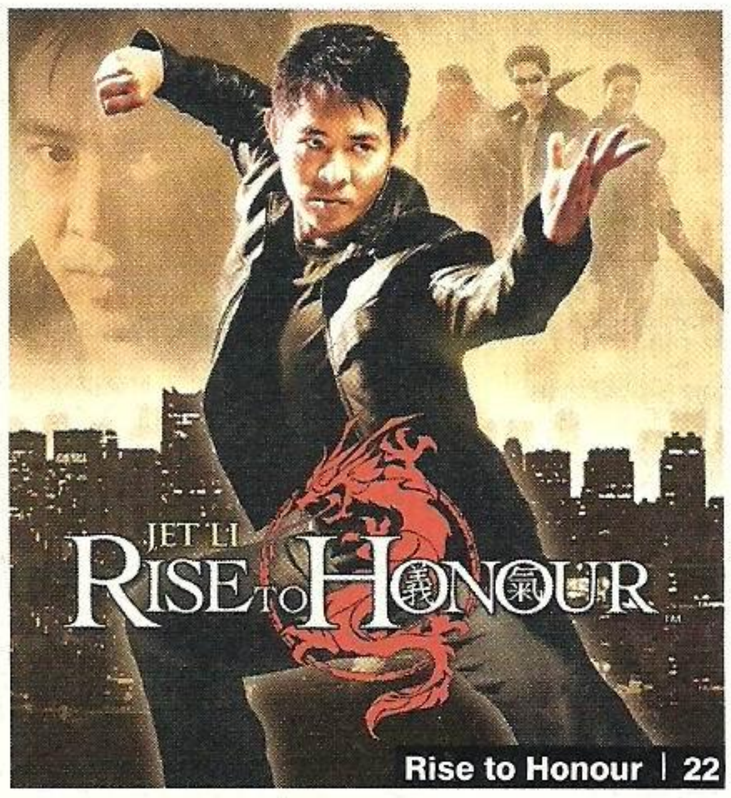
Wracamy do nas. Wydaje się, że marzec będzie zimny, ale N+ z pewnością Was rozgrzeje – nowy **Bond**, **Rise to Honour**, **Forbidden Siren**, **Final Fantasy Crystal Chronicles** i kilka innych tytułów to pozycje z pewnością warte Waszej uwagi. Zapraszamy do lektury. Lada dzień powinna także wstać nasza odświeżona strona WWW, na którą również nie omieszkajcie zajrzeć. Pozdrowienia od całej redakcji.

Gulash

Robocza muza: Ibiza Chillout Session, Air - Talkie Walkie (II), The Roots - Do You Want More?, ICO - Melody In The Mist OST, Jazzmatazz vol. 1, Miasmah

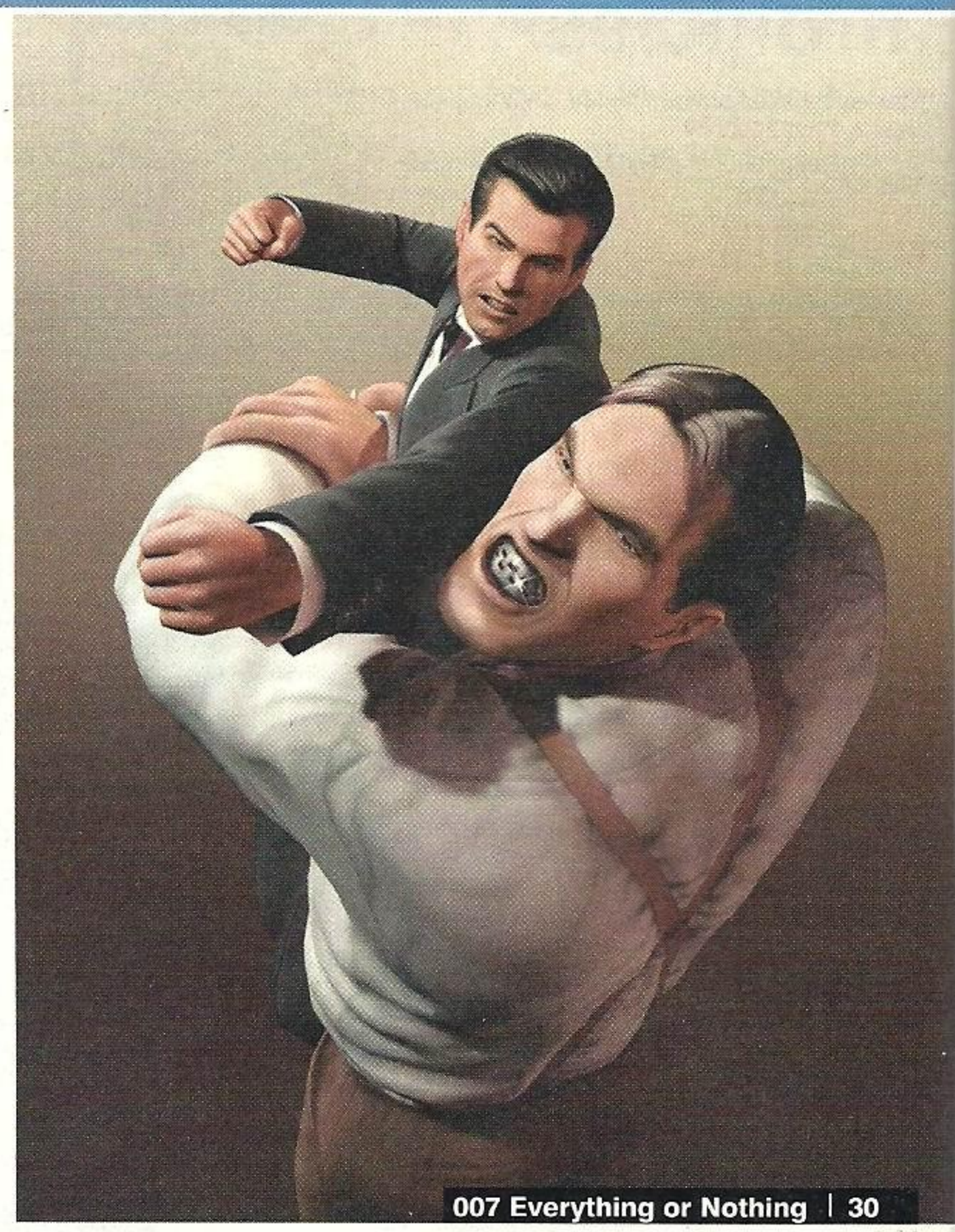
---

Milion uścisków: Asik i Olo - jesteście najważniejsi!, pan dentysta (proszę, niech się uda i niech nie boli...)



Rise to Honour | 22

Francuski Łącznik | 26



007 Everything or Nothing | 30

BGDA2 | 52

SOCOM 2 | 36

Mafia | 48

Final Fantasy CC | 56

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

James Bond 007 in Everything or Nothing 30
Najnowsza gra z Bondem potwierdza, że najwyższy czas przestać się krzywić z gier na licencji. A przynajmniej wtedy, jeśli firmuje je Electronic Arts. Znakomita obsada, olbrzymi budżet, masa świetnych pomysłów... Ale czy to wystarczyło?

Rise to Honour 22
Hongkongskie kino akcji na ekranach Waszych telewizorów. Nie tylko obejrzycie najnowszy film z Jetem Li, ale także w niego zagracie! Dodatkowo: wywiad z mistrzem i plakat!

Francuski Łącznik 26
Nasz mały pokłon w stronę francuskiej sceny developerskiej. Wierzymy w nich.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Resident Evil 4..... 06
Nowe, szokujące informacje! Gdzie zombiaki, gdzie Umbrella?

Burnout 3 07
Pierwsze, zabójcze shoty z najszybszego wyścigu pod słońcem.

Ninja Gaiden 08
Można zachwycać się godzinami...

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 52
Billy Hatcher and the Giant Egg 47
Disney's Extreme Skate Adventure 45
Dragon Ball Z Budokai 2 . 46
Downhill Domination 39
James Bond 007: Everything or Nothing 30
Kaan: Barbarian's Blade.. 50
Fame Academy..... 45
Final Fantasy Crystal Chronicles 56
Flipnic 51
Forbidden Siren..... 60
Mafia: The City of Lost Heaven 48
Nightshade 38
Pitfall: The Lost Expedition..... 40
Risk 45
R-Type Final 55
Seed Warzone 58
SOCOM 2 US Navy Seals . 36
Star Trek Shattered Universe..... 50
Tokyo Xtreme Racer 3 35
Underworld: The Eternal War 46
Unreal 2 The Awakening . 59
Wrath Unleashed 54
Wrestlemania X8 58
WWE Raw 2 58

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

PES Party 63
Winning Eleven 7 International ląduje w redakcji i zajawka... turnieju PESa!

Pocket Warrior..... 66
Baldur's Gate Dark Alliance 2 oraz Metroid: Zero Mission. Plotki o Nintendo DS.

Mobile Arena 68
Kolejne wieści z telefonicznego frontu i recenzje nowych gier

Tipsy & Tricks 69
Cheaty, triki i wspomaganie.

Fight Club 71
Trzy kolejne postacie z Soul Calibura 2 - Ivy, Taki oraz Seung Mina.

Neon..... 73
Radosna twórczość czytelników i autorów N+. Cztery obszerne i ciekawe felietony!

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj, a listonosz niebawem przyniesie go bezpośrednio do domu.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Finisher..... 82
Okrągły stół N+ - dyskusja o nowym i starym Nintendo.

KONAMI

13.2.'04

Castlevania®

www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com

PlayStation 2

KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. CASTLEVANIA: ©1985 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

news

Resident Evil 4 wychodzi na powierzchnię!

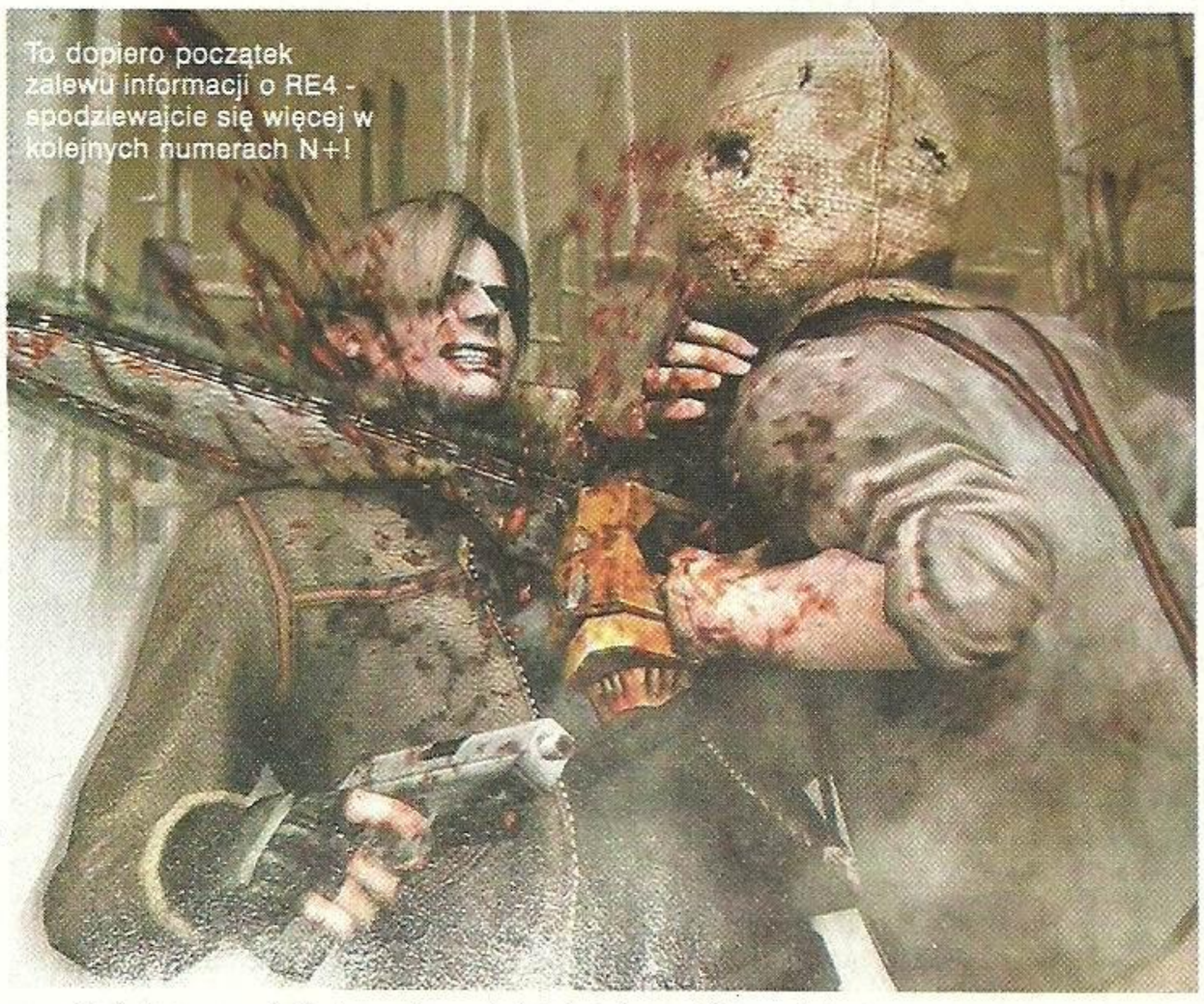
Szokujące informacje o najnowszej części flagowego okrętu Capcom!

Podczas specjalnego pokazu w Las Vegas, Capcom zaprezentował pierwszą grywalną wersję **Resident Evil 4**, a przedstawiciele firmy udzielili informacji budujących co najmniej ciekawy, jeśli nie szokujący obraz nowego Residenta.

Akcja Resident Evil 4 przerzuci nas sześć lat po zakończeniu Resident Evil 2, czyli do roku 2004. Głównym bohaterem jest doskonale wszystkim znany policjant Leon, który w międzyczasie stał się agentem specjalnym i zajmuje się ochroną córki prezydenta Stanów Zjednoczonych. Dziewczyna zostaje jednak porwana, a nasz dzielny bohater wyrusza w pościg. Trop wiedzie do jednego z miasteczek w Ameryce Południowej, w którym jak się okazuje mieszkańcy – wyznawcy kultu Voodoo – wprowadzeni w trans atakują Leona. To pierwsza odskocznia od tradycji. Zombiaki w **RE4** to po prostu opętani ludzie, a nie pozbawieni rozumu, gnijący umarli. Co więcej, autorzy twierdzą, że przeciwnicy Leona dostaną wreszcie Sztuczną Inteligencję kierującą ich działaniami! Koniec z wyrzynaniem armii kroczących powoli umarlaków. Bronią przeciwników Leona będzie to, co im wpadnie w łapy, a czego pełno w gospodarstwach: widły, noże, sztucery, piły spalinowe i tym podobne. Będą nimi rzucać! Czy zatem zabraknie zombiaków w klasycznym tego słowa znaczeniu? Podobnie sprawa wygląda z Koroporacją Umbrella – czy znajdzie się dla niej miejsce? Plotki mówią, że zarówno stare zombiaki, jak i Umbrella nie pojawią się w scenariuszu. Potwierdzono za to, że w **RE4** pojawią się „starzy znajomi", czyli postacie przewijające się przez bogate universum Residenta. **RE4** zrywa z tradycyjną kamerą tpp, prezentującą bohatera w całej okazałości ze statycznych ujęć. Do dyspozycji gracza zostaną oddane trzy widoki – dwa zza pleców bohatera i jeden bezpośrednio z jego oczu. Przy celowaniu kamera przesuwa bohatera w lewy róg ekranu, ponownie pokazując jego plecy i wycelowaną broń – promień wydobywający się z lufy wskazuje miejsce strzału. Można kierować broń do góry i do dołu, na przykład stojąc na dachu domu – pełna swoboda. Fakt, że sterowanie pozostanie bez zmian daje sporo do myślenia, ale być może sprawdzi się w akcji przy nowych kamerach.

Aby nadać filmowego klimatu, gra jest zrealizowana w trybie widescreen. Jeśli gracz nie będzie posiadał telewizora 16:9, na ekranie pojawią się czarne paski na górze i dole ekranu. Autorzy zdecydowali się także pozbyć animacji otwieranych drzwi przy wejściu do każdego pomieszczenia. Nie będzie żadnych renderowanych filmów. Wszystkie przerywniki, dialogi czy interakcje z postaciami są zrealizowane całkowicie na silniku gry. I niech Was to nie martwi, bo po tym, co widzieliśmy szykuje się najpiękniejsza gra na GameCube, a być może w ogóle na konsole nowej generacji.

Co jeszcze? Amunicja i energia widoczne na ekranie, kompletnie otwarty i interaktywny świat, przycisk akcji pozwalający na przykład na wejście po drabinie czy wyskoczenie z okna, inteligentne



zagadki (zobaczymy...), fizyka zarówno świata (można zablokować drzwi przesuwając przed nie na przykład skrzynię), jak i postaci (strzał w łeb ma inny efekt niż strzał w nogę), pojazdy, które poprowadzi Leon (jednym z nich będzie motorówka)... CZY TO NIE BRZMI NIESAMOWICIE EKSCYTUJĄCO?!

Niestety nie możemy jeszcze zaprezentować screenshotów, ponieważ wyłączność na nie ma amerykański magazyn Game Informer. Nie wątpimy natomiast, że za miesiąc screeny zostaną już udostępnione i wtedy z ochotą poświęcimy na nie sporo miejsca. Wkurza, martwi, męczy i drażni tylko europejski termin wydania gry – 2005. Ale z drugiej strony, po kolejnych obniżkach (jeśli nastąpią) być może do tego czasu CameCube będzie już kosztować 300 złotych. Kolejne info niebawem.. Umieramy, żeby w to zagrać!!!

O co chodzi Nintendo?

Iwata-san i Yamauchi-san dają czadu...

W połowie lutego w sieci zawrzało za sprawą wypowiedzi dwóch szych z Nintendo Japan, panów Hiroshi Yamauchi i Satoru Iwata. W wywiadzie udzielonemu gazecie „Nikkei Industrial Daily" znalazły się wypowiedzi dotyczące ich zapatrywania na wyścig zbrojeń konsol, z których przy odrobinie nadinterpretacji można było wywnioskować, że Nintendo wycofa się z rynku hardware i nie stworzy następcy dla GameCube.

Najpierw to, co powiedział Hiroshi Yamauchi, były prezes Nintendo: „Od dłuższego czasu powtarzam, że klienci nie są zainteresowani wysokobudżetowymi grami z wysokiej jakości grafiką i dźwiękiem oraz epicką fabułą. Najwyższa technologia i rozbudowanie produkcji nie zawsze prowadzi do większej zabawy. Myślenie nastawione wyłącznie na tworzenie coraz lepszego sprzętu uważam za całkowicie błędne, ale producenci po prostu wrzucają coraz więcej pieniędzy w tworzenie mocniejszego hardware'u.".

O ile ta wypowiedź nie wyjawia dalszych planów Ninny, to co powiecie na następne słowa pana Yamauchi: „Nintendo nie planuje pokazania tak zwanej „konsoli następnej generacji" na przyszłorocznym E3 w Las Vegas. Skupimy się raczej na nowych propozycjach wykorzystujących GameCube jako rdzeń.". To ostatnie zdanie odnosi się do zapowiedzianych przez Ninny nowych urządzeń peryferyjnych i akcesoriów do GC, ale o nich wiemy naprawdę niewiele. W zasadzie nic, bo panowie z Nintendo trzymają buzie na kłódkę i mówią tylko, że zupełnie zmienią postrzeganie gier przez użytkowników. Aby dolać jeszcze trochę oliwy do ognia Hiroshi Yamauchi podsumował: „Tylko ktoś, kto nie ma pojęcia o rynku gier video byłby za wypuszczeniem konsoli nowej generacji, gdy klienci nie są zainteresowani nowinkami technologicznymi.".

No i jak Wam się to podoba? Trochę to dziwne, nieprawdaż? Obecny prezes Nintendo, Satoru Iwata, dorzucił do tego swoje trzy grosze: „Nasi klienci są w pełni zadowoleni z wydajności naszej obecnej konsoli. Nie sądzę, żeby wypuszczenie mocniejszego sprzętu było rozwiązaniem." i dodał „Nasz dział sprzętowy myśli nad nowymi rozwiązaniami, ale nie mogę na razie powiedzieć jakimi.". Po tych kilku dość ryzykownych, kontrowersyjnych, a także, jak się wydaje, nieprzemyślanych do końca wypowiedziach rozpętała się prawdziwa burza, a akcje Nintendo na tokijskiej giełdzie zanotowały spadek.

Aby złagodzić i zdementować plotki o wycofaniu się Nintendo z produkcji konsol domowych, wydane zostało oficjalne oświadczenie. Beth Llewellyn – szefowa działy public relations w Nintendo of America stwierdziła, że wypowiedzi Hiroshiego Yamauchi i Satoru Iwaty zostały wyjęte z kontekstu i były raczej spekulacjami i przypuszczeniami, niż czymś, co zdeterminuje dalszą politykę Nintendo.

Oświadczenie brzmi następująco: "W przeciwieństwie do tego, co zostało opublikowane w jednej z japońskich gazet, Nintendo zostaje w biznesie i ma zamiar wypuścić następną konsolę video w tym samym okresie, co konkurencja. Pracujemy także nad nowymi rozwiązaniami, które, jak wierzymy, wyraźnie zwiększą doznania płynące z grania. Kontynuujemy także szukanie nowych rozwiązań zwiększających wartość Nintendo GameCube i podzielimy się z wami naszymi pomysłami w najbliższych miesiącach.". Kolejną wypowiedzią Nintendo było: „Tak jak Nintendo DS, nasza następna domowa konsola musi oferować rozrywkę dla dorosłych, dzieci i kobiet. Pokażemy ją na przyszłorocznym E3.".

Ostatnie zdanie powinno uciąć wszelkie spekulacje – Nintendo zostaje w biznesie! Tylko, co miały znaczyć wypowiedzi jej prezesów (byłego i obecnego)? Przecież to prezes jest odpowiedzialny za politykę firmy i jej wizerunek w mediach, więc chyba nie powinien robić sobie z gęby cholewy i doprowadzać do tego, że firma musi potem tłumaczyć inwestorom i opinii publicznej „co autor miał na myśli". Nie wiadomo. Ale wiadomo, że dzięki nim o Nintendo znowu jest głośno, a jak to mówią – nie ważne, CO piszą, ważne ŻE piszą.

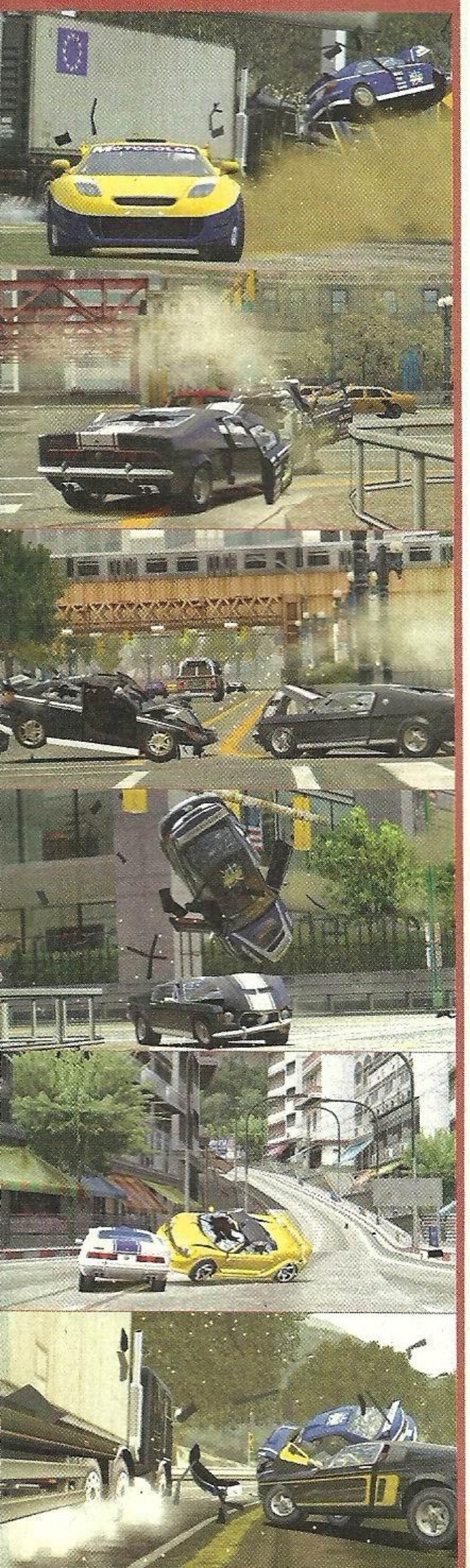
W tym samy wywiadzie dla „Nikkei Industrial Daily" Satoru Iwata wypowiedział się także na temat znaczenia dla koncernu projektu Nintendo DS – „Jeżeli nie powiedzie się nam z Nintendo DS, to choć raczej nie zbankrutujemy, to z pewnością będzie to dla nas miażdżący cios. Następne dwa lata będą naprawdę decydujące dla Nintendo.". I dodał, że ma nadzieję, że NDS zasili japoński rynek gier nową energią i pomysłami na gry.

Iwata podzielił się także swoimi zapatrywaniami na gry online, w tym oczywiście PS2 Online i Xbox Live!: „Sądzę, że gry online przyjęły złą strategię biznesową i ludzie nie będą chcieli za nie płacić." nawiązując oczywiście do sposobów subskrypcji na przykład Xbox Live!, czy też do grania online w Final Fantasy XI, za które trzeba płacić. Iwata sądzi, że ten model grania poprzez sieć nie ma na dłuższą metę szans się utrzymać. Twierdzi też jednak, że Nintendo nie ignoruje potencjału tkwiącego w graniu online: „Myślimy na przykład o wykorzystaniu komunikacji bezprzewodowej by zwiększyć przyjemność płynącą z zabawy.". Czyli tak, jak zawsze, Nintendo wychodzi z założenia – najpierw pomysły, potem rozwiązania techniczne... Pod warunkiem, że są potrzebne.

To chyba dobrze, że w tym zalewie komercji jest jeszcze firma, która bardziej troszczy się o jakość gier niż potęgę sprzętu, ale czy przetrwa w walce z wiatrakami? Czas, a raczej to, jak będzie się sprzedawać Nintendo DS i czy następca GameCube zostanie zaprezentowany na E3 2005, pokaże.

Crash Boom Bang!

Burnout 2 miał kapitalną fizykę wypadków. Wygląda na to, że Burnout 3 przebije wszystko, co do tej pory widzieliśmy. Sami popatrzcie...

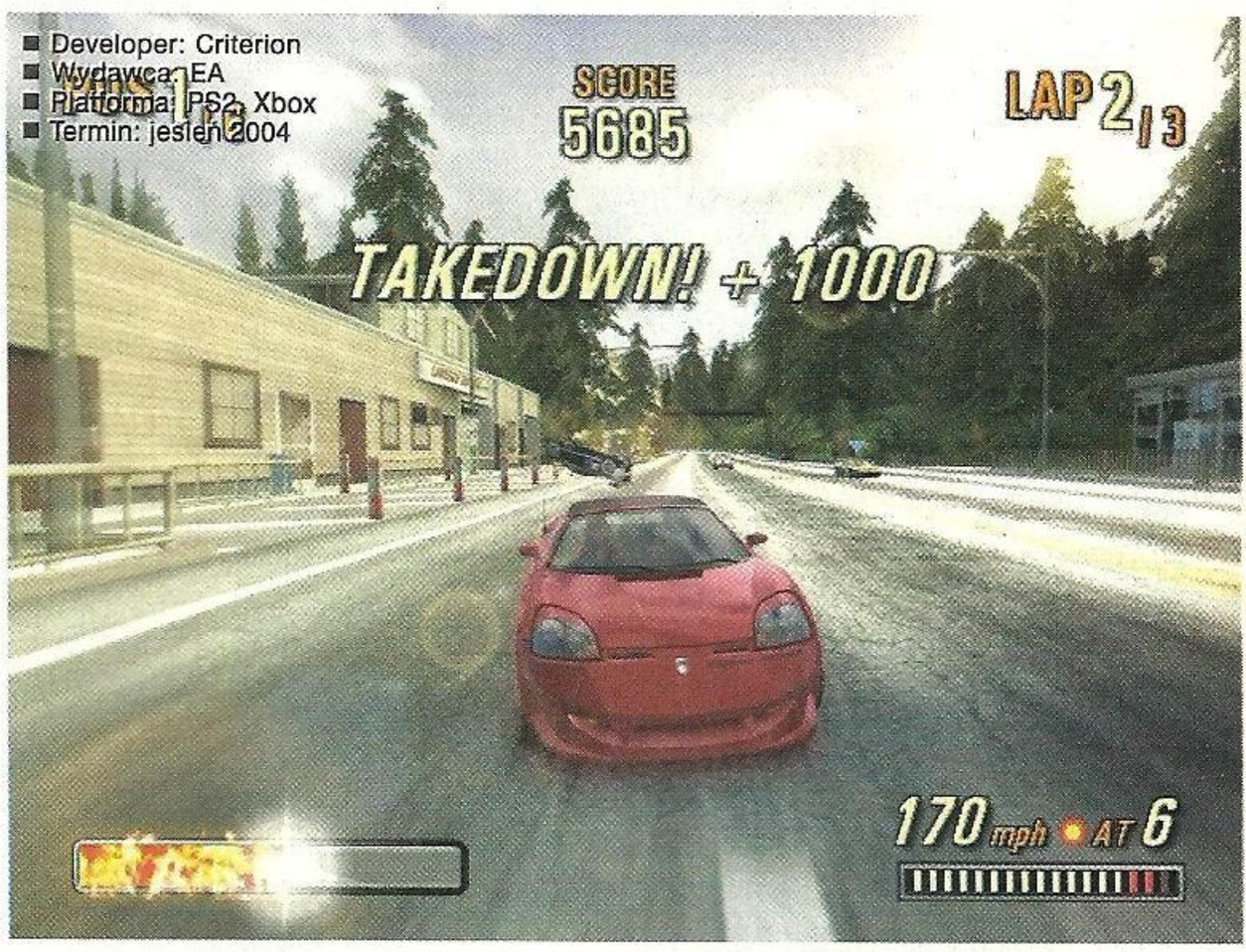


Burnout 3

- Developer: Criterion
- Wydawca: EA
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: jesień 2004

Ekipa Criterion już pod skrzydłami Electronic Arts zapowiedziała wreszcie trzecią część najlepszego zręcznościowego racera na konsole nowej generacji. Screeny, które otrzymaliśmy razem ze strzępami informacji są przepiękne i niezwykle dynamiczne, choć nie wiadomo z której konsoli pochodzą. Jednak jest to gra multiplatformowa, a co za tym idzie prawdopodobnie nie będzie znacznych różnic na tym tle pomiędzy wersjami. Bardzo krótka notka prasowa zawiera informacje o tym, że w **Burnout 3** znajdzie się tryb online umożliwiający wyścigi z innymi graczami, jak i uploadowanie swoich wyników z trybu Crash, który naturalnie powróci. Niestety, zgodnie z obecną polityką Electronic Arts opcja ta jest przewidziana tylko dla PlayStation 2 – nie będzie supportu dla Xbox Live! (a przecież w Burnout 2: Point Of Impact była możliwość wrzucania swoich rekordów!) Będzie za to „oryginalny i całkowicie unikatowy tryb Crash & Burn", cokolwiek to ma oznaczać. A ponieważ Electronic Arts nie tylko zostanie wydawcą **Burnout 3**, ale także europejskie studio EA wspomaga developerów podczas prac, **B3** otrzyma nowy silnik graficzny pozwalający wyświetlić jeszcze większą liczbę efektów specjalnych.

W notce prasowej nie ma ani słowa o GameCube, co trochę nas dziwi – poprzednie części ślicznie pomykały na konsoli Nintendo. Być może konwersja pojawi się nieco później – warto trzymać kciuki. Gra ukaże się we wrześniu 2004 na PlayStation 2 i Xboxa i będzie to świetny moment przed kolejnym Need For Speed (nasze ptaszki ćwierkają o Hot Pursuit 3...), którego spodziewamy się na święta. Czekamy na grywalną wersję B3 gryząc paluchy.



Samurai Warriors

Tytuł jakby znajomy, prawda? A gdy dodamy do tego, że wydawcą tej gry jest Koei, to wszystko zaczyna się krystalizować – **Samurai Warriors** (wydane w Japonii pod tytułem **Sengoku Musou** zbiera dobre oceny i równie dobrze się sprzedaje) to przeniesienie klimatu umiejscowionego w baśniowo-historycznych Chinach Dynasty Warriors do feudalnej (i równie baśniowej) Japonii. Schemat pozostanie więc niemal nie zmieniony – w każdej z miejscówek, które przyjdzie nam zaliczyć na wyrżnięcie czekać będzie kilkudziesięciu, jeżeli nie kilkuset wrogów, w myśl zasady „sam przeciw wszystkim". No może nie zawsze sam, ale wrogowie regularnie mają przynajmniej kilkukrotną przewagę liczebną, ale jak to kiedyś zostało ładnie powiedziane w pewnej książce fantasy (jej tytuł zaginął niestety w pomroce dziejów) – „...dwudziestu na jednego? Za mało Was...". Oczywiście najważniejszym zadaniem na każdym z poziomów pozostanie wyrżnięcie wrogów w pień, ale czasami trzeba się będzie zająć także innymi sprawami. Do dyspozycji graczy oddanych zostanie piętnastu legendarnych wojowników, z czego tylko pięciu na początku zabawy (Sanada Yukimura, Hattori Hanzou, Oichi, Uesugi Kenshin oraz Saika Magoichi), resztę składu trzeba będzie odkryć przechodząc grę dostępnymi postaciami. I byłoby to nudne, gdyby każda z nich musiała robić to samo, ale w Samurai Warriors każda z postaci będzie miała inny scenariusz do przejścia. No i oczywiście wojownicy będą się między sobą różnić sposobem walki – niektórzy będą bardzo szybcy, inni silni, a taki na przykład Saika Magoichi uzbrojony jest w broń palną. Z kolei Hatori Hanzou to najwyższej klasy ninja, dla którego umiejętności nawet Shinobi powinien mieć szacun...ek.

Tak jak w Dynasty Warriors wojownicy mają do dyspozycji potężne ataki zwane Musou – pasek Musou nabija się, gdy wojownik zbiera i rozdaje cięgi. Im bardziej jest poobijany, tym potężniej może zaatakować, co jak zwykle będzie niezwykle efektownie zaprezentowane na ekranie – mega-atak w rozbłyskach światła i energii powalający całe zastępy otaczających wrogów. Jednak **Samurai Warriors** ma się różnić od Dynasty Warriors nie tylko przeniesieniem akcji do feudalnej Japonii. Rozbudowany ma być także system combosów i samej walki, która wymagać będzie bardziej uważnego podejścia ze strony gracza. Szczególnie w ciasnych pomieszczeniach, gdzie trzeba uważać na zachodzących od tyłu przeciwników.

W **Samurai Warriors** możliwe będzie stworzenie własnego bohatera (tylko jak stworzyć samuraja-królika o nazwisku Miyamoto Usagi?) i wprowadzenie go do gry po zaliczeniu dwunastu testów bojowych. Trudność tkwić ma zaś w tym, że oblanie ostatniego egzaminu spowoduje, że wszystkie cechy bohatera, które już podwyższyliśmy, zostaną zmniejszone do pierwotnej postaci, więc trzeba będzie przechodzić wszystkie zadania jeszcze raz. Oprócz trybu fabularnego znajdziemy w **Samurai Warriors** także możliwość przejścia scenariusza jednej z postaci innym bohaterem, pojedynek dla dwóch graczy, a także coś w stylu time attack zwane tutaj Endless Castle, gdzie chodzi oczywiście o wyrżnięcie w jak najkrótszym czasie wszystkich wrogów i dotarcie w „Zamku Bez Końca" tak daleko, jak tylko się da. Pomysł przeniesienia schematu znanego z Dynasty Warriors do feudalnej Japonii brzmi bardzo fachowo, tym bardziej, że większość graczy przedkłada samurajów i ninjasów nad chińskich mnichów i wojowników. Będzie dobrze, recenzja już wkrótce.

Ninja Gaiden

Dosłownie w ostatniej chwili przed zamknięciem numeru udało nam się pograć we fragment **Ninja Gaiden** i już nie ma najmniejszych wątpliwości, że szykuje się jedna z najlepszych zręcznościówek tego roku. A to, co wyciskają z bebechów Xboxa Itagaki-san i jego Team Ninja zasługuje na głęboki podziw i szacunek.

Demo rzuca naszego bohatera do fortecy wojowników Ninja. Na początku uczy się on podstawowych ruchów: może biec przez chwilę po ścianie, odbijać się od niej i odskakiwać do tyłu, podbiec przez krótką chwilę do góry, by w efekcie zawiesić się na rękach. Zapowiada się ciekawie, ale po chwili następuje pierwsze starcie i dopiero wtedy czuć, ile pracy włożono w sterowanie, system walki czy ruchy postaci. Walka z trzema ninjami przypomina po prostu film – wszyscy śmigają szaleńczym piruecie, odbijając się od ścian, skacząc i siekając przeciwników w obłędnym tempie. Dość powiedzieć, że przy dobrym opanowaniu broni można nabijać combosy liczące po kilkadziesiąt ciosów. Ninja w jedynym, płynnym ruchu może wyprowadzić kilkanaście ataków we wszystkie strony, wyskoczyć rzucając garść shurikenów, odbić się od ściany i wylądować z mieczem w garści dosłownie rozcinając swoją ofiarę na pół. A wszystko to w obłędnej oprawie, godnej autorów Dead or Alive 3 – piękne odbicia, wspaniała animacja i rewelacyjna płynność. No nie da się ukryć, że trochę się podjaraliśmy – zapowiada się prawdziwy następca Devil May Cry.

W demie zaprezentowano trzy bronie: standardową katanę, przekozacki gigantyczny miecz, który spokojnie przyprawiłby Dantego o kompleksy oraz dwa japońskie sierpy bojowe zwane Kama, którymi można ucinać głowy. Jest krwawo i brutalnie; posoka wylewa się wiadrami, a bohater nie rzuca głupich tekstów. To poważna gra, niemniej jednak wczesne puzzle i zagadki są standardowo dla japońskich gier dość słabe. Ale nieważne, w **Ninja Gaiden** ma być przede wszystkim akcja: Jest mapa, są przedmioty, bossowie, labirynt korytarzy i wiele, wiele niespodzianek, których Team Ninja jeszcze nie wyjawiło. Nie da się ukryć, że NG zdrowo nad podjarało - przypominamy, że gra miała ukazać się na Gwiazdkę, ale autorzy potrzebowali więcej czasu, by doszlifować kilka rzeczy. No i po tym, co widzieliśmy niech szlifują ile chcą – byle całość była tak dobra. Czekamy, ale już powoli kończy nam się cierpliwość.

newsflash

■ **A jednak coś robią...**
...W osławionym dziale kontroli jakości Sony. Ich najnowszą ofiarą stał się sequel wydanego w 1999 roku na PS one Shadow Tower, znany pod tytułem **Shadow Tower: Abyss**, nad którym pracowali ludzie z From Software (to ci od King's Field) i Agetec. **Shadow Tower: Abyss** miał być połączeniem elementów gry fpp, erpega i horroru, w stylu właśnie King's Field, ale podobno nie miał wystarczająco dobrej grafiki, by przecisnąć się przez niezbyt przecież gęste oczka sieci kontroli jakości.

■ **Dżojstikokonsola**
Radica ma zamiar wypuścić joystick, który będzie jednocześnie konsolą podłączaną bezpośrednio do telewizora. Urządzonko zwane **Arcade Legends Space Invaders** powstanie we współpracy z Taito, które jest wydawcą właśnie legendarnych **Space Invaders** i czterech innych gier znajdujących się w zestawie: **Phoenix, Lunar Rescue, Qix oraz Colony 7**. Oczywiście wszystkie te gry, to oldschoolowe starocie, ale być może ktoś się na nie skusi. Cena **Arcade Legends Space Invaders** ma wynosić niecałe dwadzieścia pięć dolarów, a dżojstikokonsola na rynku pojawi się jesienią tego roku i nie wiadomo czy w ogóle trafi do Europy.

■ **Breakdown w tłoczni**
Najnowszy shooter od Namco Hometek zatytułowany **Breakdown** właśnie pojechał do tłoczni – w następnym numerze recenzja. Prawdopodobnie.

■ **Głośniej!**
Electronic Arts podpisało z firmą **Fonix** długoletnią umowę, na mocy której **Fonix** dostarczy technologii pozwalających na zaimplementowania w następnych grach Elektroników komunikacji głosowej, w tym oczywiście wydawania rozkazów przez mikrofon, tak, jak ma to miejsce w obu częścią SOCOM'a. Czekamy na pierwsze gry.

■ **Nowy developer na rynku**
Byli członkowie Core (Tomb Raider: Angel of Darkness, Herdy Gerdy) Jeremy Heath-Smith i jego brat Adrian założyli nowe studio developerskie o nazwie **Circle Studio** (dobrze, że nie Kwadrat... hehe) i zapowiedzieli pracę nad dwoma grami na PlayStation 2 i Xboxa. Obie gry napędzać będzie świetny silnik graficzny **RenderWare** od **Criterion Software**, czyli ten, na którym hulały obie części Burnouta, Pro Evolution Soccer 1 i 2, Grand Theft Auto III i Vice City, Rayman Revolution, a także wiele, wiele innych świetnych gier. Ciekawe co wysmaży nam **Studio Kółko**.

■ **„Młody i perspektywiczny" prezes Segi :-)**
Nowym prezesem **Sega Corporation** został dotychczasowy prezes **Sammy**, sześćdziesięciodwuletni **Hajime Satomi**. Poprzedni prezes **Segi**, pan **Hideki Sato** został wiceprezesem. Zmiana na stanowisku jest spowodowana tym, że **Sammy** jest obecnie największym posiadaczem akcji **Segi** – trzyma w łapie 22,4 procent akcji **Niebieskich**. Ciekawe, czy teraz **Sega** zacznie produkować maszyny do pachinko... Oby nie.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

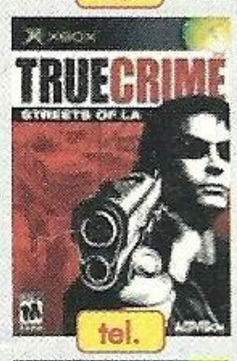
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA

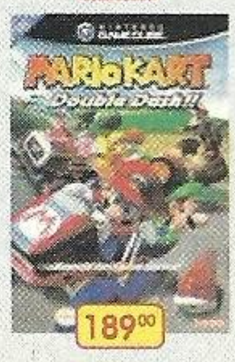
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYPRZEDAŻ

GTA DOUBLE PACK 189,-	PS2
GTA VICE CITY 139,-	PS2
GTA3 99,-	PS2
WRC2 79,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
COLIN 3 99,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
SOUL CALIBUR 2 179,-	PS2
FIFA 2004 169,-	PS2
DESTRUCTION DERBY 169,-	PS2
TRUE CRIME 179,-	PS2



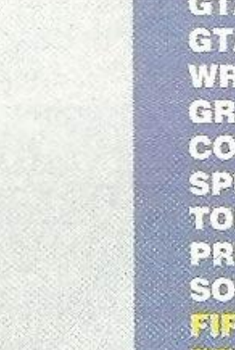


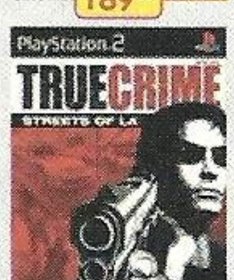
X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AMPED	149,-	119,-
AMPED 2	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATERS PRO SURFER	199,-	139,-
LORD OF THE RINGS return of the king	189,-	149,-
MAFIA	189,-	149,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE 2	199,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	189,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	149,-	119,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	189,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	149,-	119,-
NHL 2K4	189,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM 2	199,-	149,-
RAINBOW SIX 3	189,-	149,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	189,-	149,-
TUROK	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI'S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-



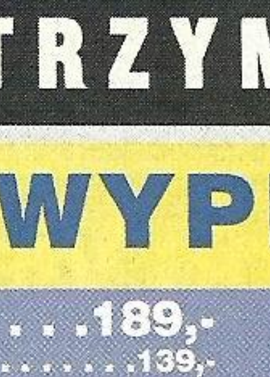


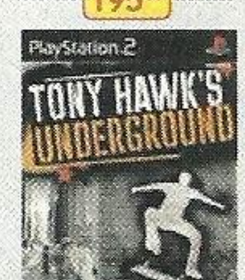
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
BALDURS GATE 2	199,-	149,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	109,-	99,-
BLOODY ROAR 4	199,-	149,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	149,-	119,-
CASTEVANIA	195,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
CRASH NITRO	189,-	149,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	149,-	99,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	129,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAGON BALL Z 2	18,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	189,-	149,-
EYE TOY GROVE	189,-	149,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	149,-
FIND THE NEMO	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA VICE CITY	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	119,-	99,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGASY OF KAIN DEFIANCE	199,-	149,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	189,-	149,-
MAFIA	199,-	149,-
MANHUNT	199,-	149,-
MATRIX	195,-	159,-





PS 2

	NOWE	UŻYW.
MAX PAYNE 2	189,-	149,-
MAXIMO	109,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	179,-	139,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K4	199,-	149,-
NEED FOR SPEED HOT PUR	99,-	89,-
NEED FOR SPEED UNDER	159,-	139,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K4	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
PRINS OF PERSIA	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RATCHET AND CLANK 2	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHINOBI	199,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
SYPHON FILTER	199,-	149,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	149,-	109,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	199,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	119,-	89,-
WRC 3	189,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

CRASH NITRO	tel.
DRIVER 3	tel.
MAFIA	tel.
NEED FOR SPEED UNDER	tel.
SIREN	tel.
SOCOM 2	tel.
SONIC HEROES	tel.
SYPHON FILTER	tel.

WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Men of Valor: Vietnam

Podczas zeszłorocznego E3 Sierra i 2015 pokazały pierwsze fragmenty swej nowej strzelanki FPP umiejscowionej podczas konfliktu w Wietnamie. Minęło już dziesięć miesięcy i gdy wydawało się, że gra niedługo powinna trafić na sklepowe półki, Sierra ogłosiła, że **Men of Valor: Vietnam** zostało przesunięte na jesień 2004. Oto najnowsze wieści.

Men of Valor: Vietnam to przedstawiciel święcącego ostatnio triumfy gatunku skryptowanych strzelanek FPP utrzymanych w wojennych klimatach. Główny bohater gry – zwykły amerykański żołnierz (a nie żaden komandos) trafia w sam środek wojny w Wietnamie. A jak wiadomo, w dżungli nie było łatwo – świetnie znający teren partyzanci z Vietcongu nie byli łatwymi przeciwnikiami. Pojawiali się i znikali jak duchy i korzystali głównie z łatwej w transporcie broni ręcznej i lekkich moździerzy. Ten właśnie klimat mają zamiar oddać developerzy z 2015 (autorzy konwersji Medal of Honor: Frontline na Xboxa) – partyzanci będą robić zasadzki, atakować z flanki, a w razie zmuszenia ich do odwrotu spróbują przegrupować się i przeprowadzić kontratak.

Twórcy gry podkreślają, że najważniejszą sprawą w **Men of Valor: Vietnam** będzie umiejętne wykorzystywanie otoczenia, współpraca z pozostałymi członkami oddziału i nie wystawianie się na ogień przeciwnika. Wysokie SI żołnierzy Vietcongu ma się również objawiać w skoordynowanych atakach, umiejętnym korzystaniu z osłony ognia kolegów i krycia się przed naszymi salwami.

Scenariusz **MoV:V** będzie liniowy. Nasz podopieczny przejdzie przez wszystkie stadia tej jednej z najdłuższych w dwudziestym wieku wojen. Krajobrazy nie będą może specjalnie urozmaicone – głównie dżungla, pola ryżowe, łąki i wietnamskie wioski, ale znajdzie się też kilka epizodów rozgrywanych w miastach. Cała gra ma za zadanie przedstawić możliwie wiernie cały konflikt – stąd zwarta, liniowa fabuła utrzymana w filmowych klimatach.

Pod względem grafiki **MoV:V** jest pewnym wyzwaniem dla developera – o wiele łatwiej przekonywująco oddać w grze zurbanizowane miejscówki, jakieś fabryki, ulice czy domy niż dżunglę. Ale wygląda na to, że graficy sobie poradzą i będzie to jedna z ładniejszych gier FPP na konsolach. Oczywiście w najnowszych shooterach nie może zabraknąć kierowania

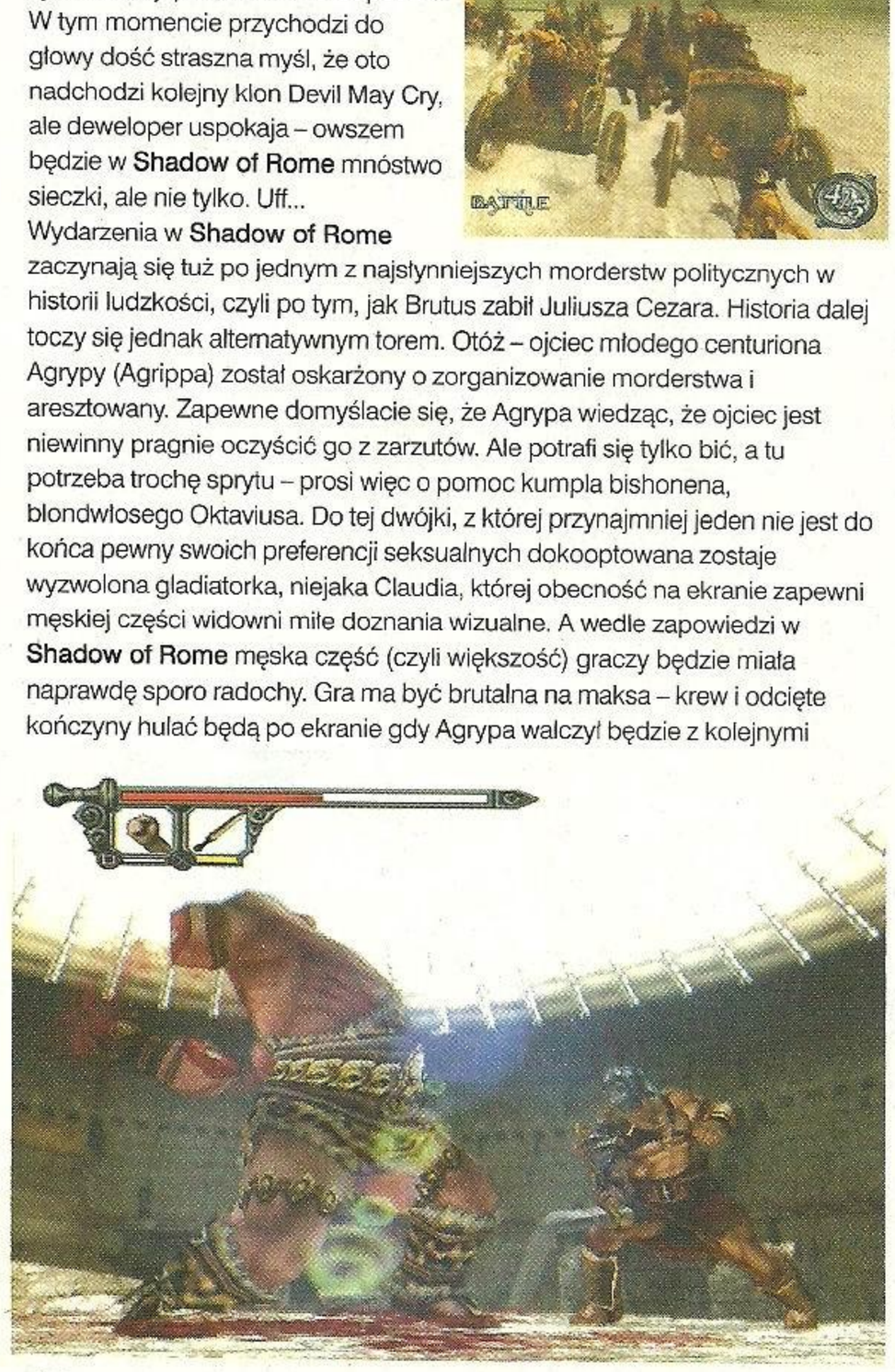
- Developer: 2015
- Wydawca: Sierra
- Platforma: Xbox
- Termin: lato 2004

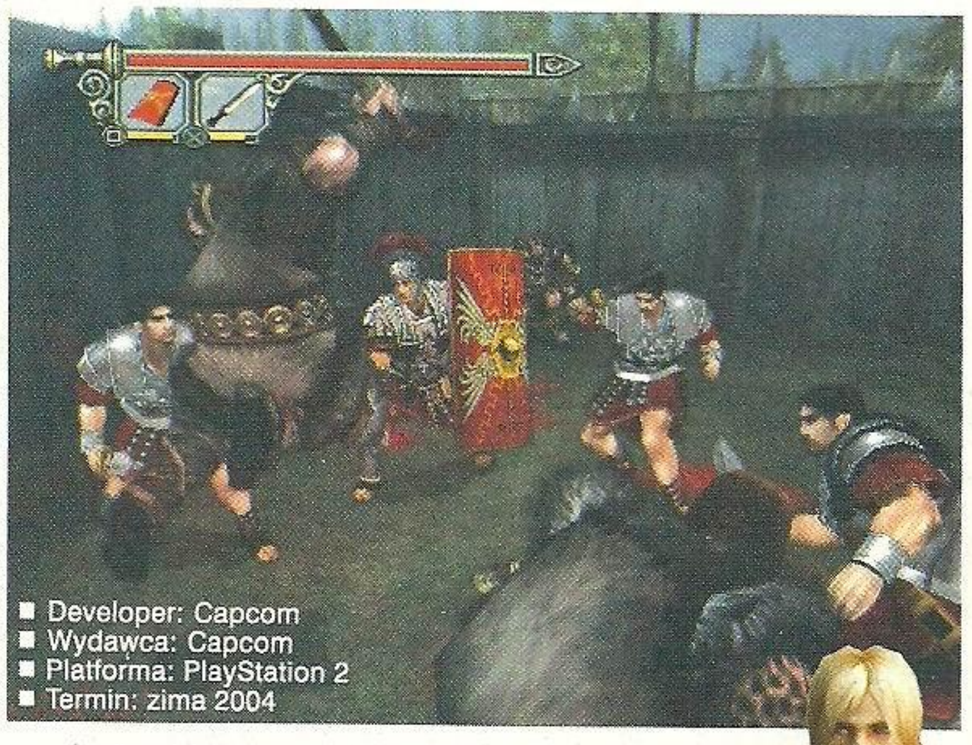
rozmaitymi pojazdami – w **MoV:V** z całą pewnością polatamy sobie jako strzelec w śmigłowcu Huey i prawdopodobnie jako podkład muzyczny będziemy mieli słynne „Cwałowanie Walkirii" Wagnera, bo Sierra zdobyła kilka charakterystycznych dla tamtego okresu kawałków. Oprócz tego wszystkie odgłosy strzałów oraz dźwięki wydawane przez pojazdy zostały specjalnie nagrane na potrzeby gry, więc jak to powiedział Clint Eastwood w filmie „Wzgórze złamanych serc" – poznacie od razu AK-47 bo: „... to ulubiona broń naszych wrogów. Wydaje bardzo charakterystyczny odgłos, gdy strzela w waszym kierunku" (cytat z pamięci). Oczywiście arsenał dostępnej broni również będzie odpowiadał realiom historycznym – stare M16 i klasyczne M60, a także karabiny maszynowe na trójnogach, bazooki i wiele, wiele innych spluw będących na wyposażeniu zarówno amerykańskich wojsk, jak i Vietcongu i armii północnego Wietnamu. Na jesieni krzykniemy „Gooodmoorniing Vieeeetnaaam!", a na razie czekamy na kolejne wieści.

Gladiator: The Shadow of Rome

Dla fanów filmu „Gladiator" szykuje się kolejna fajna gra. Tym razem japońska i to od Capcomu. W tym momencie przychodzi do głowy dość straszna myśl, że oto nadchodzi kolejny klon Devil May Cry, ale deweloper uspokaja – owszem będzie w **Shadow of Rome** mnóstwo sieczki, ale nie tylko. Uff...

Wydarzenia w **Shadow of Rome** zaczynają się tuż po jednym z najsłynniejszych morderstw politycznych w historii ludzkości, czyli po tym, jak Brutus zabił Juliusza Cezara. Historia dalej toczy się jednak alternatywnym torem. Otóż – ojciec młodego centuriona Agrypy (Agrippa) został oskarżony o zorganizowanie morderstwa i aresztowany. Zapewne domyślacie się, że Agrypa wiedząc, że ojciec jest niewinny pragnie oczyścić go z zarzutów. Ale potrafi się tylko bić, a tu potrzeba trochę sprytu – prosi więc o pomoc kumpla bishonena, blondwłosego Oktaviusa. Do tej dwójki, z której przynajmniej jeden nie jest do końca pewny swoich preferencji seksualnych dokooptowana zostaje wyzwolona gladiatorka, niejaka Claudia, której obecność na ekranie zapewni męskiej części widowni miłe doznania wizualne. A wedle zapowiedzi w **Shadow of Rome** męska część (czyli większość) graczy będzie miała naprawdę sporo radochy. Gra ma być brutalna na maksa – krew i odcięte kończyny hulać będą po ekranie gdy Agrypa walczył będzie z kolejnymi





- Developer: Capcom
- Wydawca: Capcom
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: zima 2004

przeciwnikami, jak nie przymierzając Russell Crowe (będą nawet tygrysy i walki z użyciem rydwanów!). W podobnym jak Maximus zresztą celu – zwycięzca turnieju będzie miał okazję zabić szefa spiskowców, czyli w tym wypadku ojca Agrypy. On sam oczywiście zechce wygrać, żeby pomóc tatusiowi w ucieczce. Octavius w tym samym czasie będzie łaził (pod naszym czujnym okiem) po mieście i szukał dowodów. W tych momentach gra zmieni się w klasyczną skradankę. Do końca nie wiadomo co ma robić Claudia, ale z pewnością dobrze wyglądać w skąpej zbroi.

Na pierwszych screenach i filmikach gra wygląda świetnie. Pomyka na nowiutkim silniku Onimushy 3 – ładne tekstury, dużo szczegółów i efektowne efekty świetlne. Nowy „endżajn" Capcomu naprawdę potrafi sporo wycisnąć z PS2. **Shadow of Rome** zapowiada się więc naprawdę spoko – po E3 podamy więcej informacji, bo zapewne zostanie tam zaprezentowana grywalna wersja.

newsflash

■ Książe powróci!
Jedna z najlepszych platformówko-przygodówek zeszłego roku – Prince of Persia: The Sands of Time doczeka się sequela – prezes Ubi Soft, pan Yves Guillemot, oświadczył w sprawozdaniu finansowym firmy, że dobra (choć nie tak dobra, jak się spodziewano) sprzedaż Prince of Persia: The Sands of Time zaowocowała rozpoczęciem prac nad drugą częścią. Celem jest sprzedanie dwóch milionów egzemplarzy sequela. Prezes przebąkuje coś o nowym, lepszym marketingu, hehe. Aha, wersje PoP: The Sands of Time na Xboxa i GameCube ukazały się w Europie dopiero 20 lutego.

■ Dead to Rights 2 opóźnione
Namco przesunęło termin wydania **Dead To Rights II** na PlayStation 2 i Xboxa. Gra ukaże się w listopadzie.

■ FM4 i Baten Kaitos w USA
Bardzo cieszymy się, że **Front Mission 4** ukaże się w Stanach Zjednoczonych już w czerwcu. Cały czas mamy nadzieję, że Sony lub Electronic Arts zdecydują się wydać ją w Europie.
Podobnie wygląda sprawa z **Baten Kaitos** - erpegiem na GameCube, który rownież pojawi się w USA w czwartym kwartale tego roku. Hało? Ktoś chętny na Europę?

■ Robale w sieci
Amerykańska wersja **Worms 3D** na Xboxa zostanie wzbogacone o pełną obsługę Xbox Live! Bardzo nieładnie. My też chcemy wystawić reprezentację Polski.

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

PS 2 + HIT

PS 2 + EYE TOY

PS 2 SILVER

PS 2 + 2X KATALOG

od 49 zł

SUPER CENY GIER I ZESTAWÓW DO PLAYSTATION 2 !!!

od 209 zł

od 399 zł

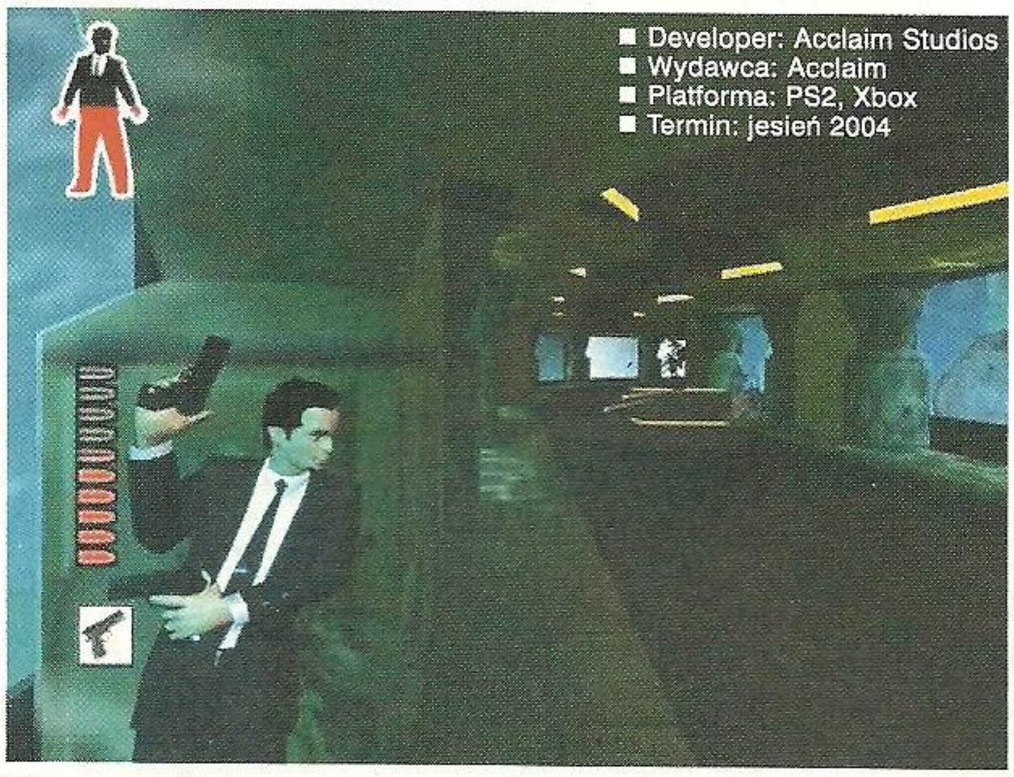
od 399 zł

COMPLETE SPLINTER CELL
F-ZERO GX
BEYOND GOOD AND EVIL
LUIGI'S MANSION
TUROK EVOLUTION
TUROK RAGE WARS
TUROK
TUROK 2
TUROK 3
TUROK DINOSAUR HUNTER

100 Bullets

Jesienią pojawi się kolejna gra oparta na fabule komiksu. I to bardzo dobrego – seria „100 Naboi" znana jest również w naszym ślicznym kraju. Komiks oparty jest na ciekawym pomyśle – bohaterami są zwykli, przeciętni ludzie, których spotkało jakieś nieszczęście (np. tragiczny wypadek kogoś z rodziny). Wydaje im się jednak, że było to zwyczajne, choć niefortunne zrządzenie losu, gdy... Jak anioł zemsty pojawia się tajemniczy Agent Graves z dowodami na to, że to nie był przypadek, że za tym co się stało ktoś jednak stoi. Agent Graves dostarcza ofierze dowody, gwarantuje nietykalność, obiecuje uniknięcie wszelkiej odpowiedzialności oraz... wręcza walizeczkę z tytułowymi stoma nabojami. No i spluwą do kompletu. A zemsta kusi... Motywy Agenta Graves'a są zagadką, podobnie jak to, kim są jego zleceniodawcy, ale gra ma podobno rzucić trochę światła na tę tajemnicę. Scenariuszem zajął się autor komiksu – Brian Azzarello, co gwarantuje przynajmniej bardzo dobrą fabułę, w której trzeba będzie składać informacje z małych kawałeczków. A wynik tej układanki z pewnością będzie zaskakujący. Nad oprawą graficzną czuwa rysownik „100 Naboi" – Eduard Risso. Choć w tym wypadku nie będzie to styl, jaki oglądaliśmy w XIII – grafika nie będzie stylizowana na ręcznie rysowaną, choć klimat komiksu trzyma i trzeba przyznać, że prezentuje się całkiem dobrze. A przede wszystkim podobnie do tego, co można zobaczyć na kartach komiksu.

Głównym bohaterem gry będzie jedna z występujących w serii postaci – Cole Burns (z albumu „Cień straconej szansy"). Towarzyszyć mu będzie Snow Falls, specjalnie stworzony na potrzeby gry.



Wbrew temu, co może sugerować tytuł, w 100 Bullets nie będzie ograniczenia ilości amunicji, ani broni. Akcja gry wydaje się być zbliżona do Maxa Payne'a – dużo przeciwników i dużo strzelania. Na wyposażeniu bohaterów znajdą się pistolety zwykłe i maszynowe, shotguny, karabiny, a developerzy zapowiadają jeszcze kilka innych typów narzędzi zagłady. Od czasów Metal Gear Solid 2 popularne stało się branie zakładników, których można wykorzystywać jako „żywe tarcze", więc w **100 Bullets** również nie mogło zabraknąć tego elementu. Jak również efektownych egzekucji na złapanych przeciwnikach – prezentować je będą krótkie animacje. W **100 Bullets** zastosowany zostanie także „przycisk akcji", którego naciśnięcie w odpowiednim momencie przyniesie jakieś skutki – np. skontrowanie ataku przeciwnika, wywrócenie stołu i inne tego typu akcje. Oprócz tego Acclaim zapowiada jakąś sensacje, która w niebyt odeśle „Bullet Time"... Nie uwierzymy dopóki nam tego nie pokażą, bo do zapowiedzi developerów i wydawców trzeba podchodzić jak niewierny Tomasz do zmartwychwstania.

Bujingai: The Forsaken City

Kolejny miesiąc i w zapowiedziach pojawia się następny klon Devil May Cry. Tym razem od Taito i Red Entertainment. **Bujingai: The Forsaken City** to utrzymana w dalekowschodnich klimatach postapokaliptycznego, futurystycznego fantasy sieczka, której główny bohater – wojownik o imieniu Lau – walczy z olbrzymią armią potworów, aby uwolnić swojego kumpla opętanego przez jednego z demonów. Wprawdzie napisaliśmy, że to kolejny klon Devil May Cry, ale tak naprawdę najbliżej **Bujingai: The Forsaken City do Otogi**, ponieważ Lau tak, jak Raikoh potrafi walczyć podczas szybowania i unoszenia się za pomocą magii w powietrzu. A także podczas biegania po ścianach i oczywiście normalnie, na ziemi. Wszystkie pojedynki mają się prezentować niezwykle efektownie – niezliczone ilości ciosów i ataków specjalnych, rozbłyski, kolorowe smugi pozostawiane przez broń i najdziwniejsi przeciwnicy, jakich można sobie wyobrazić. No i oczywiście gigantyczni bossowie. Walka opierać się ma oczywiście na systemie kombosów z dodatkiem magii. Podobno wrogów będzie tak dużo, że da się wykręcić nawet ponad stuciosowe komba! A przy tym autorzy zapowiadają, że system walki wcale nie będzie trudny do opanowania.

Nad oprawą graficzną pracowali znani twórcy anime i mangi – projekt postaci i otoczenia powstał w głowie Toshiro Kawamoto (między innymi „Cowboy Bebop"), a fabułę i scenariusz opracował Yosuke Kuroda („Trigun"). O fabule ciężko się na razie wypowiadać, ale grafika robi naprawdę niezłe wrażenie – szybciutka, płynna i ładna, ale przede wszystkim niezwykle efekciarska. Rozbłyski i efekty towarzyszące atakom specjalnym co chwilę rozjaśniają ekran, niczym w klasycznych anime. Widać, że Red Entertainment stawiają na czystą akcję – podobnie było w Gungrave, choć mamy jednak nadzieję, że **Bujingai: The Forsaken City** będzie lepsze.

Gra zostanie wydana przez BAM! Entertainment. **Bujingai: The Forsaken City** dostało od japońskiego magazynu Famitsu ocenę 31/40 – lepszą nawet, niż druga część Otogi na Xboxa.

newsflash

■ **Nintendo traci, Sony też**
Japoński gigant rynku gier wideo zapowiedział, że zyski z roku fiskalnego 2003 będą o blisko 20 procent niższe niż w roku 2002. W poprzednim roku fiskalnym zyski firmy wyniosły około 67,3 miliarda jenów, a w tym przewidywane zyski wyniosą około 54 miliardów jenów (czyli około 509 milionów dolarów). Wszyscy jak widać mają problemy, bo korporacja Sony ogłosiła, że zyski z trzeciego kwartału zeszłego roku są niższe o 26 procent niż w 2002 roku. Choć trzeba przyznać, że oddział Sony Computer Entertainment radzi sobie dobrze, ale straty generują oddziały zajmujące się domową elektroniką.

■ **Obniżki nadchodzą?**
Analitycy rynku twierdzą, że cena zarówno Xboxa jak i PlayStation 2 powinna osiągnąć poziom 129 dolarów gdzieś pomiędzy marcem a czerwcem tego roku. Co więcej Xbox w sierpniu podobno stanieje jeszcze bardziej, bo aż do 99 dolarów za sztukę. Mamy nadzieję, że te nowe ceny dość szybko trafią do Europy, a w szczególności do Polski, bo konsole nadal są trochę za drogie jak na nasze warunki. Przy okazji tych badań pewien analityk stwierdził, że Xbox 2 pojawi się na rynku już pod koniec roku 2005, czyli będzie miał rok przewagi nad PlayStation 3, której przewidywana data premiery to koniec roku 2006. Ciekawe tylko, czy te przepowiednie się sprawdzą... I szkoda jednocześnie, że nikt jeszcze nie wpadł na pomysł radykalnej obniżki cen gier.

■ **Driv3r odjechał**
Reflections podało, że oczekiwany z niecierpliwością „Ki3rowca" obsunie się z marca na czerwiec, ale jednocześnie zapowiedziało, że czerwcowa premiera Driv3r będzie ogólnoświatowa, a gra równocześnie ukaże się na Xboxa i PlayStation 2. Trzeba czekać...

■ **PSP – tak, Nintendo DS – hmm...**
Electronic Arts, największy wydawca gier na świecie podało do wiadomości, że pracuje obecnie nad przynajmniej ośmioma grami na PSP, które zostaną wydane pomiędzy premierą PSP pod koniec roku, a marcem 2005. Mają to być gry w pełni wykorzystujące możliwości PSP, a nie jakieś konwersje. Jednocześnie EA stwierdziło, że wprawdzie na Nintendo DS można stworzyć naprawdę unikalne gry, to jednak jeszcze nie zdecydowało czy wspierać nową maszynkę Ninny.

■ **Mata do Xboxa**
W marcu wraz z grą na Xboxa zatytułowaną Dancing Stage Unleashed i wyprodukowaną przez Konami na rynku pojawi się mata do tańczenia zwana Xbox Dancematt Controller. Urządzenie powstało w firmie Logic3, a jego cena wynosić będzie około 15 funtów, czyli mniej niż normalny pad. Matę można zamówić na stronie [www.logic3.com].

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA | TEL./FAX (022)676 99 93 | TEL.KOM.0503 624 892

czynne pon. pt. 11-19

SKUP KONSOLE
SPRZEDAŻ GRY
WYMIANA AKCESORIA
SERWIS RATY

wysyłka dostawa 24h

regeneracja płyt CD

PS2	PSONE	GCN	GBA	XBOX
od 600 PLN	od 250 PLN	od 400 PLN	od 200 PLN	od 600 PLN

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

Jedyne lekarstwo na niedobór gierrr

...i bez recepty!

wybór ponad 200 tytulow
najgorętsze nowości
najniższe ceny (gry od 30 PLN)
najwyższa jakość usług

Vitaminum M+G GAMECUBE
Vitaminum M+G XBOX
Vitaminum M+G PLAYSTATION 2

PS2 XBOX GCN — DRIV3R
PS2 XBOX GCN — M:I
PS2 — FORBIDDEN SIREN
PS2 XBOX GCN — I-Ninja
PS2 XBOX GCN — SPYHUNTER 2
PS2 XBOX — MAFIA
PS2 XBOX GCN — SONIC HEROES

XBOX — 24 HOURS
PS2 XBOX GCN — MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE
PS2 XBOX GCN — RoadKill
XBOX — PROJECT GOTHAM RACING
PS2 — SYPHON FILTER
PS2 — MARIO KART Double Dash!!
PS2 — SOCOM II

BEZWZGLĘDNIE WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

XBOX — CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE
PS2 — MEDAL OF HONOR
PS2 XBOX GCN — KILLSWITCH
XBOX — DOOM 3
PS2 XBOX GCN — METAL ARMS

PS2 XBOX GCN — NEED FOR SPEED UNDERGROUND
PS2 XBOX GCN — Ghost Master
XBOX — TOP SPIN
PS2 XBOX GCN — PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
PS2 — MANHUNT
PS2 XBOX GCN — The SIMS BUSTIN' OUT
PS2 XBOX GCN — GLADIUS

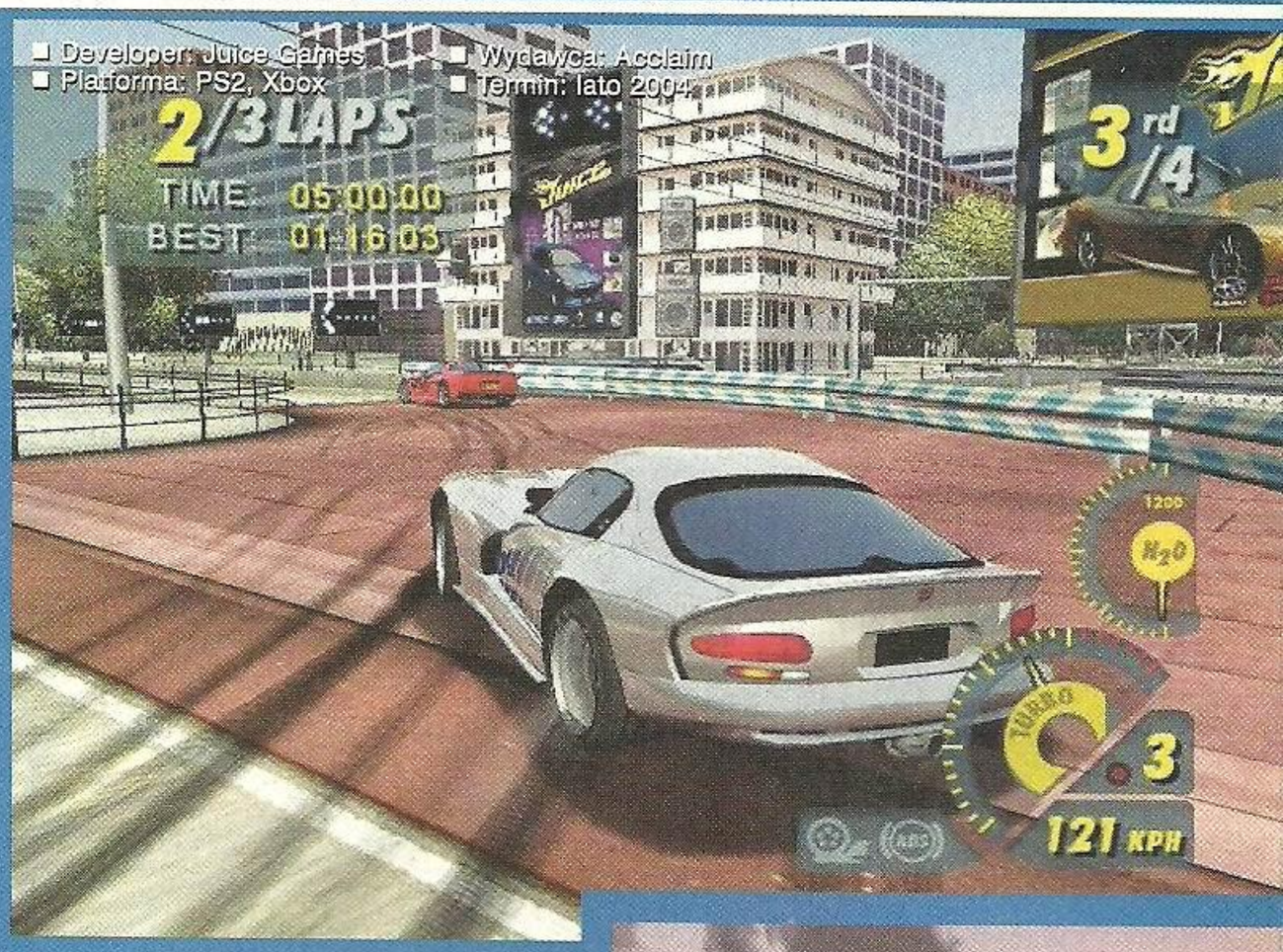
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

www.madgames.pl

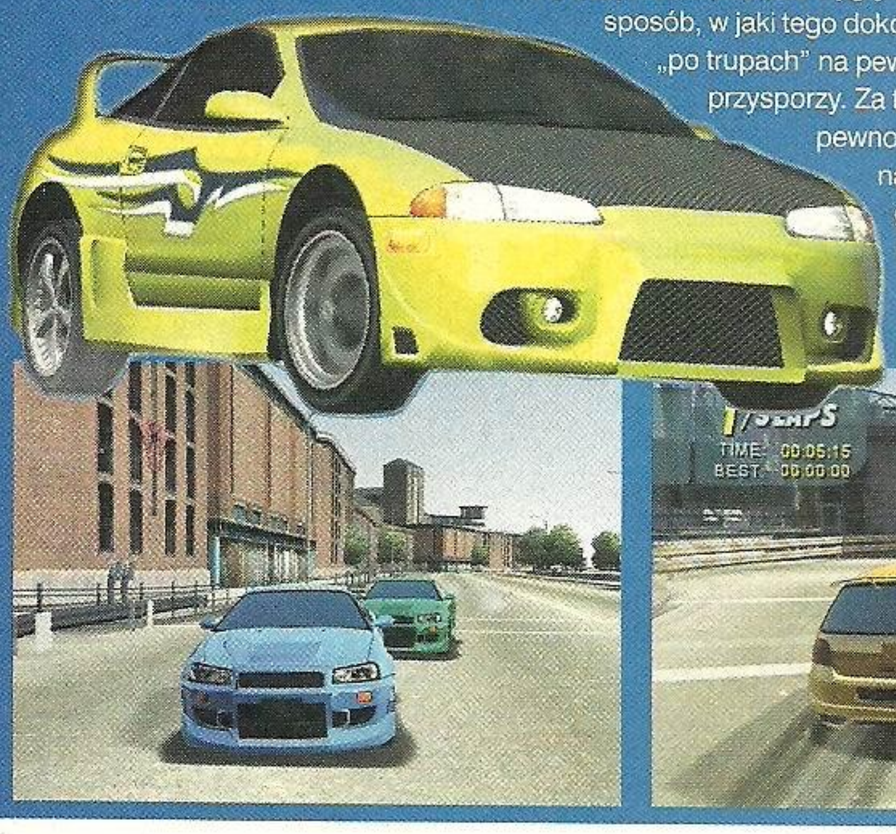
Juiced

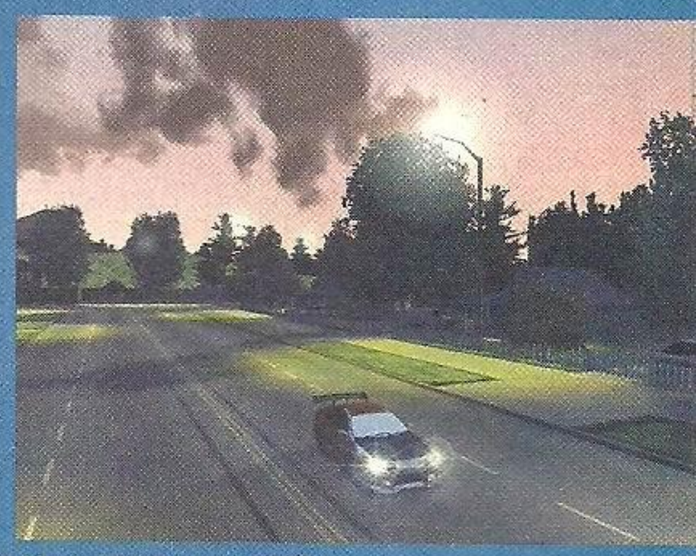
- Developer: Juice Games
- Platforma: PS2, Xbox
- Wydawca: Acclaim
- Termin: lato 2004



Po sukcesach dwóch części Project Gotham Racing i Midnight Club oraz po tym, jak niebywałą popularność zdobyło Need for Speed Underground (od miesiąca na pierwszym miejscu listy przebojów w Zjednoczonym Królestwie) uliczne wyścigi stają się łakomym kąskiem dla wydawców. Między innymi dla Acclaim, który musi jakoś załatać dziurę po stracie deweloperów z Criterion i ich flagowej serii Burnout na rzecz Electronic Arts. W tym celu ściągnęli na swój pokład ekipę Rage Warrington, którzy nie tak dawno pracowali nad nieźle zapowiadającym się Lamborghini, ale w końcu Rage Software nie udało się jej wydać. Autorzy niedoszłego Lamborghini wraz z Digital Image Design (DID – blacharze od symulatorów lotniczych) założyli nowy zespół zwany Juice Games i od mniej więcej roku pracują nad nowymi wyścigami, które na jesieni wyda właśnie Acclaim.

Juiced na pierwszy rzut oka zapowiada się na klona NFSU, tyle że preferującego dzień, a przynajmniej tak wynika z pierwszych screenów. Jednak developerzy i wydawca mają na celu stworzenie kolejnego etapu w grach wyścigowych, a nie kolejnego ładnego racera. Chcą to osiągnąć poprzez wprowadzenie większej interakcji z pozostałymi kierowcami. Według wydawcy **Juiced** będzie polegać nie tylko na wygrywaniu wyścigów, ale także na tworzeniu własnej stajni wyścigowej złożonej z pokonanych kierowców oraz na zyskiwaniu (lub traceniu) szacunku innych uczestników zawodów. A bez szacunku droga na wyścigowy szczyt **Juiced** ma być zamknięta. Szacun zdobywa się oczywiście poprzez wygrywanie, ale ważny jest też sposób, w jaki tego dokonamy. Bezlitosna jazda „po trupach" na pewno nam go nie przysporzy. Za to czysta wygrana z pewnością tak. Oprócz tego dla naszych przeciwników w grze liczyć się mogą różne części składowe – na przykład niektórzy dużą wagę przykładają do wyglądu zewnętrznego samochodu, a inni do tego, jaki model fury wybraliśmy. Jeszcze inni cenią umiejętności lub indywidualne osiągnięcia. To wszystko ma sprawić, że gracz będzie z większym zaangażowaniem i uwagą podchodził do kolejnych wyścigów.





W **Juiced** znajdzie się ponad pięćdziesiąt fur od następujących producentów: Nissan, Toyota, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot i Chevrolet, Honda. Dodatkowo dostępne będą części do tuningu zarówno wizualnego jak i wydajnościowego produkcji takich firm jak: A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine oraz HKS.

Oprócz tego znajdzie się obsługa Network Adaptora i Xbox Live! więc gracze będą mogli tworzyć swoje własne stajnie na wzór na przykład klanów w SOCOM. Zapowiada się całkiem nieźle i ładnie, choć oczywiście nie można jeszcze nic przesądzać. Acclaim potrafi wydawać zarówno hity – Burnout 2, jak i shity – BMX XXX. Zobaczymy.

World War Zero: Ironstorm

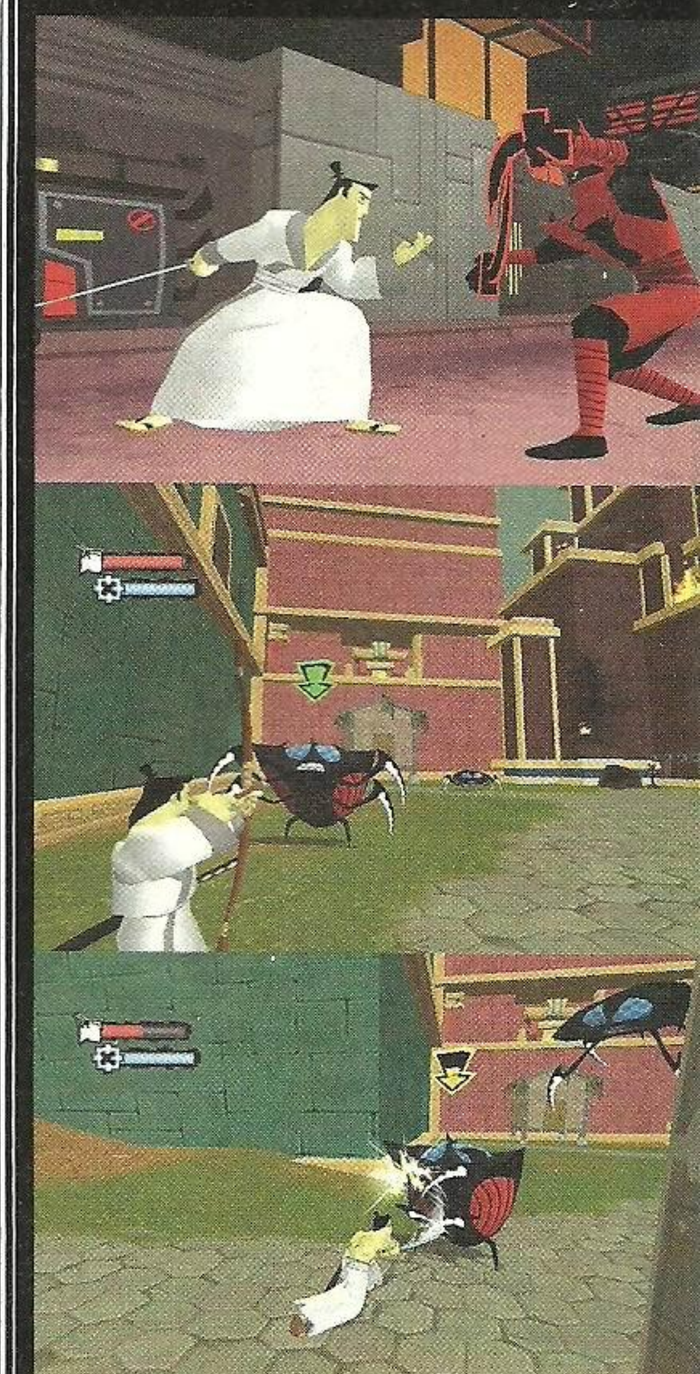
- Developer: Rebellion
- Platforma: PlayStation 2
- Wydawca: MC2
- Termin: wiosna 2004

World War Zero: Ironstorm to nowy tytuł dla projektu, który pierwotnie miał się ukazać pod nazwą Iron Storm. O grze wspominaliśmy przy okazji zeszłorocznego E3, ale skoro zbliża się termin wydania i na dokładkę zmieniono nazwę, to postanowiliśmy ją Wam przypomnieć. Aha, gra ukazała się już na PC (jako Iron Storm) i zebrała całkiem dobre recenzje. Mamy nadzieję, że w przypadku wersji na PS2 będzie tak samo.

Nowy (przed)tytuł World War Zero to w tłumaczeniu na nasze 0 wojna światowa. A tak, zerowa, bo jak mogą być jakieś następne skoro ta nadal trwa? Pomyślcie o alternatywnej rzeczywistości, w której tak zwana wielka wojna (czyli I wojna światowa) trwałaby zamiast czterech lat... Pół wieku! Czyli do roku 1964, gdy na arenę działań wojennych wkroczy gracz. Na taki właśnie pomysł wpadli twórcy **World War Zero: Ironstorm** i życzylibyśmy sobie, żeby go nie zmarnowali, bo to przecież fantastyczne tło dla strzelanki FPP. Szczególnie takiej, która nie chce powielać klimatów Medal of Honor lub walk z obcymi. Taka alternatywna rzeczywistość jest też polem do popisu dla grafików i ludzi wymyślających sprzęt wojskowy – np. w zapomnienie nie musiałyby odejść zeppeliny, choć z drugiej strony patrząc tak długo trwająca wojna mogłaby spowodować niebywały postęp technologiczny, bo nic tak przecież nie dopinguje do tworzenia nowych wynalazków jak chęć mordu. Przynajmniej u ludzi. Z drugiej jednak strony postępujące zniszczenia i braki w, jak to ładnie się mówi w korporacjach, zasobach ludzkich mogłyby zahamować rozwój techniki. Jak z tego problemu wybrną twórcy World War Zero: Ironstorm? Z tego co podali do wiadomości wynika, że napotkamy broń wykorzystywaną podczas I i II Wojny Światowej, a także konfliktu wietnamskiego, choć bomba atomowa jeszcze nie została wynaleziona... Zadaniem gracza będzie zaś uniemożliwienie jej stworzenia przez podwładnych Barona Ungenberga, władcy imperium rusko-mongolskiego (Russo-Mongolian Empire) ze stolicą, o dziwo, w Berlinie. Rusko-mongolskie imperium opanowało już większość Europy i Azji, a na zachodzie linia frontu znajduje się gdzieś na granicy Francji i Niemiec. I właśnie za linię tego frontu dostanie się gracz wcielony w postać porucznika Jamesa Andersona i powstrzyma naukowców pracujących nad bronią jądrową, a także (choć tego nie gwarantujemy) przyczyni się do zwrotu w działaniach wojennych. Anderson-gracz dokona tych wszystkich bohaterskich czynów w trakcie dziewiętnastu poziomów wypełnionych strzelaniem z rozmaitych broni i skradaniem się poprzez okopy oraz zrujnowane miasta. Jak dla nas brzmi nieźle.

Samurai Jack!

Sega of America doszła do porozumienia z Cartoon Network i Warner Bros., na mocy którego wyda grę opartą na świetnej kreskówce o przygodach samuraja Janka. Gra zatytułowana **Samurai Jack: The Shadow of Aku** zostanie wydana już w marcu na PlayStation 2, Xboxa i GameCube, a jak łatwo się domyślić będzie to przyjemna zręcznościówka z pokręconą grafiką.

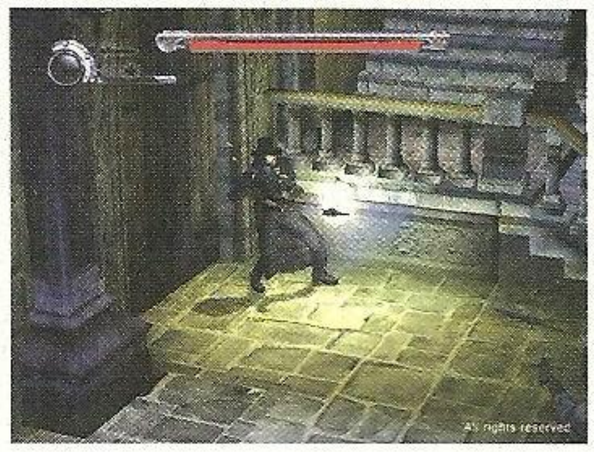


Van Helsing

Miłośnikom powieści i filmów grozy to nazwisko powinno być bardzo dobrze znane – Abraham van Helsing to przecież najsłynniejszy łowca wampirów w historii gatunku zwanego horrorem. I choć w początkowych przedstawieniach nie był zbyt bojowo nastawiony, to czasy się zmieniają i w nadchodzącej grze van Helsing będzie prawdziwą maszyną do zabijania potworów. Czyli bohaterem po prostu.

Nadchodząca gra nie wzięła się jednak z próżni – właśnie trwają prace nad filmem pod tym samym tytułem, wartym wspomnienia z dwóch powodów. Pierwszy to Stephen Sommers, reżyser mający w swym dorobku „Mumię", „Powrót Mumii" i „Króla Skorpiona". Drugim powodem jest odtwórca roli tytułowej – Hugh Jackman znany wszystkim fanom X-Menów jako rewelacyjny Wolverine. Kiepsko będzie z potworami, oj kiepsko. Ale wróćmy do gry.

Gra będzie, co dość oczywiste, naładowana akcją, a ruchy bohatera kontrolować będziemy z perspektywy trzeciej osoby. Czyli szykuje się kolejna przygodówka akcji TPP. Abraham Van Helsing walczy ze złem, a jego



głównymi przeciwnikami są Hrabia Dracula, Wolf Man i Frankestain's Monster – czyli wampir, wilkołak i nieudany eksperyment szalonego naukowca. Potwory zamieszkują sobie Transylwanię i knują jakby tu obrzydzić życie ludziom. Zaplanowały więc sprowadzenie na świat ciemności przez duże „C", ale nie przewidziały, że dzielny Abraham van Helsing wraz ze swą uroczą towarzyszką broni ma coś w tej sprawie do powiedzenia.

Choć swe zdanie komunikować będą głównie niewerbalnie – za pomocą rozmaitych rodzajów broni zarówno białej jak i palnej. A więc: szabla, tojo blades (coś w rodzaju skrzyżowania bumerangu z gwiazdką do rzucania – trochę podobną zabawkę miał

- Developer: Pandemic
- Wydawca: Saffire
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: wiosna 2004

Blade, swoją drogą też pogromca wampirów, ale ta van Helsinga ma więcej ostrzy), pistolety, strzelby, a także pokaźnych rozmiarów działko gatlinga, specjalnie spreparowane pod nadzorem Watykanu do walki z nieumarłymi. Jak widać rozmiar ma znaczenie. Prawdopodobnie na wyposażeniu dzielnego łowcy wampirów znajdzie się też kusza strzelająca na przykład srebrnymi bełtami. Przydałaby się w każdym razie, bo jak wiadomo wampiry mają na srebro jakąś alergię. Podobnie zresztą jak na czosnek, ale z tym ostatnim można polemizować – w końcu wielu ludzi go nie cierpi, a już z pewnością mało kto jest w stanie znieść czosnkowy chuch. Broń z pewnością się przyda, bo taki na przykład Dracula ma sporo demonicznych pomocników, a wilkołak też pewnie kilku kumpli zna. W każdym razie

przeciwników na pewno nie zabraknie – będą rzygacze (tym razem nie tak przyjazne jak Scree z Primala), rozmaite duchy i podobno nawet banshee, choć pojęcia nie mamy, jak zawędrowały z Wysp Brytyjskich do Transylwanii. Wrażeń nie powinno więc zabraknąć.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN

od 449 PLN
gry od 29,-

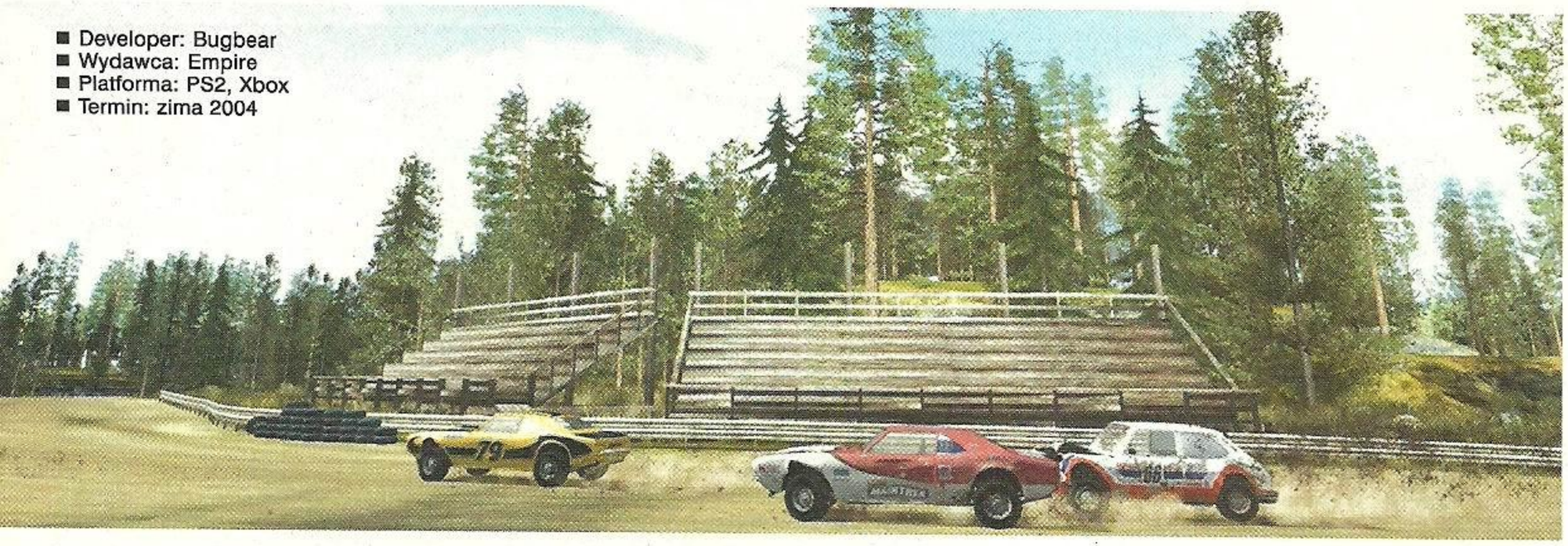
od 279 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 499 PLN
gry od 29,-

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!



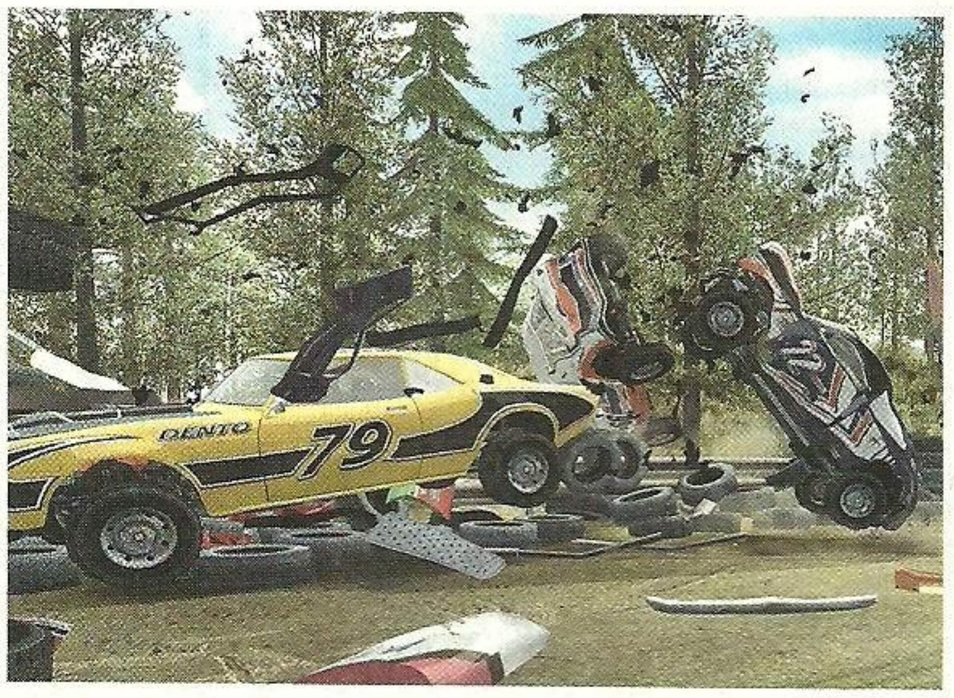
- Developer: Bugbear
- Wydawca: Empire
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: zima 2004

Flat-Out

Ostatnio jakby nieco przycichło w temacie najpopularniejszego gatunku konsolowych gier, prawda? No, może nie całkiem przycichło, ale wyścigów ukazuje się mniej, niż jeszcze kilka miesięcy temu. Ale nie martwcie się, wydawcy smażą kolejne naleśniki i do końca roku będzie w co grać. W tym numerze mamy po raz pierwszy okazję zaprezentować Wam trzy najciekawiej naszym zdaniem zapowiadające się zręcznościowe racery na rok 2004 – Juiced, Burnout 3 (w Hotshots) i właśnie **Flat-Out**.

Autorzy określają tę pozycję jako „Half-Life wśród wyścigów samochodowych". I bynajmniej nie chodzi im o kultowy status, czy gigantyczną sprzedaż (czego przecież nie mogą przewidzieć). Porównanie do HL bierze się z podstawowych założeń gry i zaawansowanego modelu fizycznego. Nie ma niewidzialnych ścian i barier – można pojechać wszędzie, o ile pozwoli na to silnik, koła i stan techniczny pojazdu. Liczne skróty, skocznie czy ścieżki wiodące przez las mogą pomóc w odnalezieniu krótszej drogi do mety. Najważniejsze zdaniem autorów jest zaś oddanie uczucia przyspieszenia, mocy zderzeń i ogólnej ekscytacji towarzyszącej szybkim i efektownym wyścigom.

Flat-Out zabierze nas z ciasnych ulic miast i przerzuci na trasy off-road, pełne żwiru, błota i innych atrakcji. Jednocześnie udział w wyścigu weźmie ośmiu kierowców walczących o każdy metr, spychając się na pobocze czy zajeżdżając sobie drogę. Nie zabraknie multiplayerowych zabaw w stylu areny z Destruction Derby, czy długiego skoku na wzór Crazy Jump z Crazy Taxi.



Fizyka gry ma być prawdziwym majstersztykiem. Każdy obiekt (a będzie ich ponad dwa tysiące na każdej trasie!) zostanie opisany odpowiednimi parametrami, dzięki czemu uderzenie na przykład w stos opon spowoduje widoczną na ekranie reakcję łańcuchową – nadjeżdżający przeciwnicy zostaną obsypani gumowym deszczem, co utrudni im jazdę, a w rezultacie spowoduje gigantyczny karambol. Samochody można doszczętnie zdemolować (nie będzie licencji żadnych wózków) a w ich wnętrzu mają nawet siedzieć kierowcy, którzy przy kraksie dosłownie wyskoczą przez szybę i rozpłaszczą się na pobliskim drzewie!

Wnioskując po tym, co widać na screenach Burnout może się schować... Wspominamy o arcydziele Criterion nieprzypadkowo – programiści z Bugbear nie ukrywają zachwytu nad tą pozycją. Ale, co naturalne, chcą ją przebić przy pomocy własnej produkcji. Jako przykład idealnej wyważonej zabawy, którą chcą tchnąć w **Flat-Out** podają również nieśmiertelne Mario Kart. Rozważają także dodanie trybu online dla obu konsol, ale chyba specjalnie nie ma na co liczyć – być może w drugiej części, jeśli ta okaże się sukcesem komercyjnym. Zapowiedzi autorów traktujemy z lekkim przymrużeniem oka, ale po tym, co widać na screenach aż krew się w nas gotuje. Takie... piękne. I pomyśleć, że ta gra pochodzi z kraju Jukka Bros i piwa Fjord.

newsflash

■ **Najważniejszy news od lądowania człowieka na księżycu!**

Toshihiro Nagoshi z Sega Amusment Vison zdradził niedawno w wywiadzie dla Famitsu, że na Xboxa wydana zostanie ta rewelacyjna multiplayerowa nawalanka z automatów (cztery zlinkowane maszyny) opartych na boardzie Model 3 – Gulash i Banan swego czasu (a był to rok 1998 lub 1999) przetracili w Tokio przy SpikeOut sporo kasy i do dziś wpadają w niezdrowe podniecenie na samą myśl o tej pozycji. Wersja Xboxowa zwać się będzie **SpikeOut X-treme** i to na razie wszystko, co wiadomo. Ale na miejscu Segi zrobilibyśmy z niej tytuł wykorzystujący Xbox Live! i to dla jak największej liczby osób. Bo sieka jest, wedle słów Gulasha, przecudowna – klimat miejskich bójek, proste acz umożliwiające sporo kombinacji sterowanie i genialne rozwiązania. Czekamy niecierpliwie na kolejne wieści.

■ **Konkurs na najdłuższy tytuł trwa...** Co powiecie na Uo - Nanatsu no Mizu to Densetsu no Nushi. Co w bardziej zrozumiałym języka anglosasów znaczy Uo the Fish, Seven Waters and the Gods of Legend. A w wolnym tłumaczeniu – „Rybka Uo: Siedem wód i legendarni bogowie". Taki właśnie tytuł będzie nosiła gra tworzona we współpracy Sony Computer Entertainment i Sega. A żeby było jeszcze ciekawiej, to będą to przygody ryby, która dostała misję od bogów i musi znaleźć jakieś magiczne posążki. Zdobywanie statuetek będzie się wiązało z wypełnianiem questów polegających np. znalezieniu lekarstwa dla dziecka... No cóż... Oto japoński pomysł na grę z gatunku „niesprzedawalnych" poza wyspami. Aha, jako rybka gracz będzie musiał się także pożywiać, unikać drapieżników i być może także haczyków. Po prostu nie możemy się już doczekać.

Malice

Niektórzy to zawsze mają pod górkę. Na przykład takie studio developerskie Argonaut, twórcy między innymi Croca na PS one. Otóż Argonauci wożą się z Malice podobnie jak inny mityczny heros – Odys. Wprawdzie jego powrót do domu trwał aż dekadę, ale Argonauci z **Malice** mają sporą szansę dobić do połowy tego czasu – pierwsze zapowiedzi **Malice** na Xboxa pojawiły się bowiem w czerwcu roku 2000! Od tego czasu gra przeżywała wzloty i upadki. Na początku miała się ukazać tylko na Xboxa, a planowanym wydawcą było Vivendi Universal. Wkrótce VU zdecydowało, że gra ukaże się także na PlayStation 2... Ale **Malice** zaraz potem przeniosło się pod skrzydła Sierry, a nowy tytuł miał brzmieć Malice: Kat's Tale... Był to rok 2001 i spodziewaliśmy się premiery w roku 2002. Potem ogłoszono, że w podkładzie muzycznym gry znajdą się piosenki grupy No Doubt, a głosu postaci użyczy wokalistka Gwen Stefani. Aha, gra zdążyła w tym czasie wrócić do Vivendi Universal. Tymczasem niepostrzeżenie nadszedł rok 2003 i Argonaut wydali oświadczenie, że produkcja Malice została wstrzymana z powodów finansowych, a Vivendi Universal zrzekło się wszystkich praw do tego tytułu, czyli **Malice** wróciło do Argonautów i ruszyło na dalszą poniewierkę.

- Developer: Argonaut
- Wydawca: Evolved Games
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: marzec 2004

Tułali się tak długo i dopiero w tym roku, całkiem niedawno, znaleźli nowego chętnego do wydanie tej gry. A nawet dwóch – Mad Duck w USA i Evolved Games w Europie. Obaj wydawcy nie należą wprawdzie do potentatów, ale jest szansa, że gra wreszcie się ukaże... I to podobno już w przyszłym miesiącu!

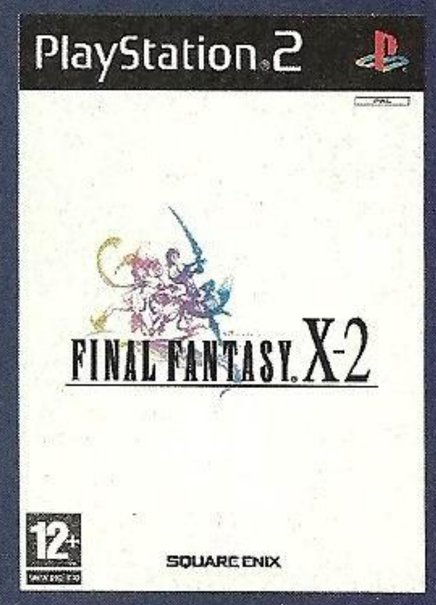
No tak, warto by jednak napisać cokolwiek o tym, czym **Malice** jest. A jest przygodówko-platromówką TPP z rudowłosą dziewczynką (i młodą boginią jednocześnie) w roli głównej. Dziewczynka jest uzbrojona w... wielki młot! Grafika nadal wygląda całkiem nieźle i z pewnością **Malice** będzie się podobać graczom – prezentuje się kolorowo i sympatycznie. **Malice** przeprowadzimy przez dwadzieścia kilka poziomów, a jej zadaniem będzie (oprócz zostania boginią oczywiście) przerwanie pętli czasu i zmienienie historii, która dotychczas była raczej nieprzyjemna. No to powodzenia Argonauci – niech **Malice** wreszcie zawinie do bezpiecznego portu... I oby nie okazało się, że jest już za stara dla niegdysiejszych adoratorów.

© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. Wszelkie prawa zastrzeżone. PROJEKT GŁÓWNYCH POSTACI: TETSUYA NOMURA. PROJEKTY STROJÓW: TETSUYA TSUKAMOTO. FINAL FANTASY jest znakiem firmowym SQUARE ENIX CO., LTD. "PlayStation" i logo rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc.

CZY KIEDYŚ NASTANIE POKÓJ I SZCZĘŚCIE?

W Final Fantasy X-2 przez Świat Spiry przetacza się podmuch zmian,
niosący ze sobą nowe niebezpieczeństwa, pośród których, nie wiadomo gdzie,
przyjaciel wciąż czeka na ratunek...

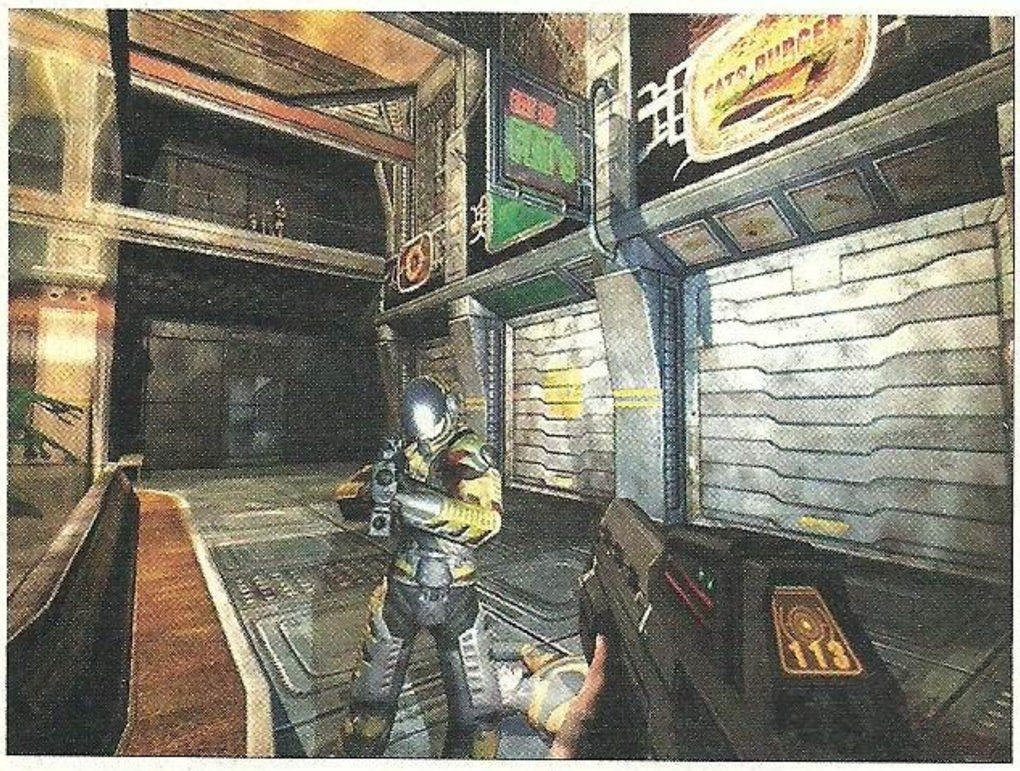
- Wkrocz w nieliniową fabułę, na którą składa się wiele niezależnych misji.
- Zmieniaj styl walki w ogniu bitwy, korzystając z systemu kostiumów (Dresssphères).
- Wykorzystaj system aktywnego czasu bitwy ATB (Active Time Battle), który sprawia, że walka dostarcza niespotykanych dotąd emocji.
- Odkryj różnorodne zakończenia, misje dodatkowe oraz wiele minigier, dzięki którym przygoda trwa nadal.

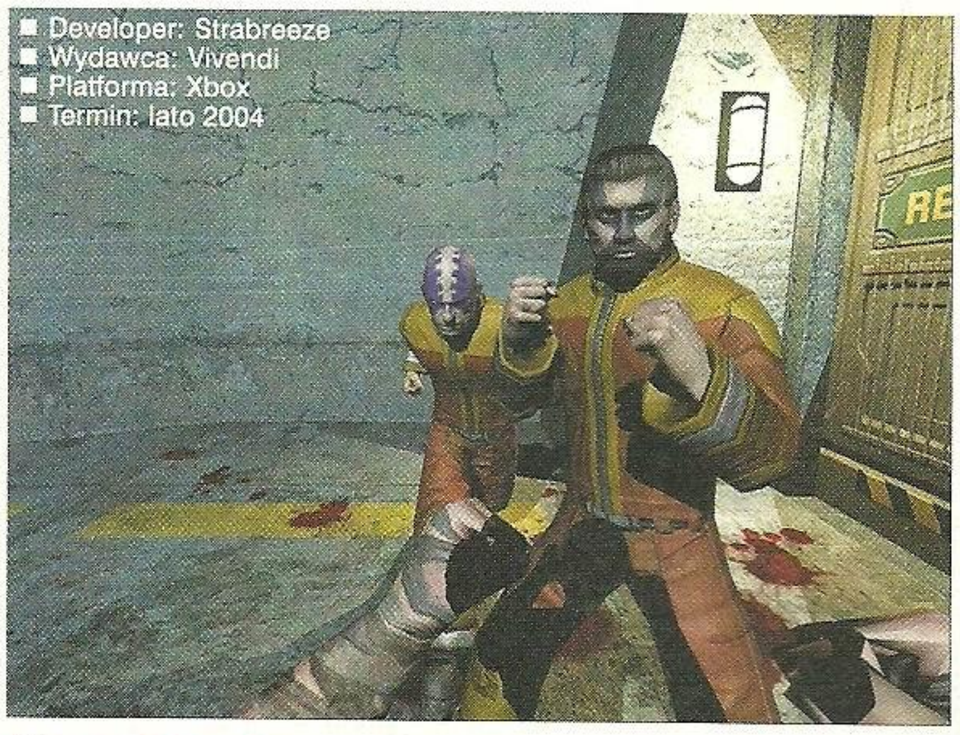


www.ffx2-europe.com

SQUARE ENIX™ PlayStation 2

POZNAJ PRAWDĘ, KTÓRA KRYJE SIĘ ZA HISTORIĄ YUNY.





- Developer: Strabreeze
- Wydawca: Vivendi
- Platforma: Xbox
- Termin: lato 2004

The Chronicles of Riddick

Nadeszły takie czasy, że powstają albo sequele/prequele uznanych już tytułów, albo robi się gry na jakiejś gorącej licencji – najchętniej filmowej lub komiksowej. Popatrzcie tylko – nowy James Bond, Bad Boys 2, Van Helsing, 100 Bullets i tak dalej. I nawet jeżeli tytuł **The Chronicles of Riddick** nie kojarzy się Wam z żadnym filmem, nie dajcie się zwieść – to też jest licencja. Filmowa. W te wakacje odbędzie się premiera filmu pod tym samym tytułem, w którym główną rolę gra Vin Diesel (jako tytułowy Richard B. Riddick). Film będzie kontynuacją Pitch Black, a z kolei fabuła gry została umiejscowiona tuż przed wydarzeniami, które mieliśmy okazję poznać w pierwszym filmie. Czyli coś w stylu Enter the Matrix, choć głównym bohaterem pozostanie Riddick.

Początkowo **The Chronicles of Riddick** miało się ukazać zarówno na PlayStation 2 jak i Xboksie, ale wydawca zrezygnował z tworzenia gry na konsolę Sony. Przygody Riddicka zgłębią tylko posiadacze Xboxów.

Akcja gry nawiązuje do słynnej ucieczki z więzienia, o której mowa na początku Pitch Black, czyli jeszcze przed tym jak grupka uciekinierów trafia na jałową planetę. W tworzenie gry mocno zaangażował się sam Vin Diesel – nie tylko usłyszymy jego głos i zobaczymy tę paskudną gębę – podobno aktor brał także udział w tworzeniu scenariusza gry oraz włożył sporo pracy w uczynienie Riddicka takim, jakim on sam go widzi.

A tym, co oglądali Pitch Black wiadomo, że Richard B. Riddick to typowy przedstawiciel gatunku antybohaterów – skazaniec i brutal.

The Chronicles of Riddick to w założeniach dość typowy shooter FPP w klimatach industrialno-futurystycznych. Ma jednak kilka ciekawych cech, które być może wyróżnią go spośród innych przedstawicieli gatunku. Po pierwsze, Riddick umie się ukrywać – to taki „stealth mode", gdy kucając bohater jest w zasadzie niewidoczny dla przeciwników. O ile oczywiście nie wlezie im prosto przed oczy – nawet gdy ukryje się w jakimś ciemnym kącie, uzbrojony w latarkę przeciwnik może go dostrzec. Po drugie, ze „stealth mode" wiąże się jeszcze jedna korzyść dla Riddicka – może on wtedy skorzystać ze swojego poprawionego przy pomocy zdobyczy nauki wzroku i słuchu. Ale „stealth mode" to tylko dodatek do rzeźni – **The Chronicles of Riddick** ma być przecież strzelanką. I zacznie się standardowo – na początku bohater nie ma do dyspozycji żadnej sensownej broni, oprócz gazrurek, noży, śrubokrętów itp. Dopiero po jakimś czasie Riddick uzyska dostęp do cięższego kalibru. Grafika już teraz wygląda prześlicznie. Piękne modele postaci, śliczne tekstury i rewelacyjne efekty świetlne – **The Chronicles of Riddick** będzie jedną z najładniejszych strzelanek FPP na Xboksie (nic dziwnego, w końcu nad grą pracują autorzy Enclave). Zaraz obok Dooma 3. Czekamy niecierpliwie. Na obie.

newsflash

■ **Rekordy, rekordy...**
Łączna sprzedaż gier komputerowych i wideo osiągnęła w roku 2003 na rynku amerykańskim rekordowy poziom siedmiu miliardów dolarów. Aż dziewięć gier konsolowych przekroczyło milion sprzedanych egzemplarzy, 39 gier sprzedało się w nakładach przekraczających 500 tys., a aż 83 gry przekroczyły barierę 250 tys. egzemplarzy. Wszystkie te liczby są rekordowe, bo w roku poprzednim wyglądało to następująco: sześć gier powyżej miliona, 33 powyżej 500 000 i 73 powyżej 250 tysięcy. Piękne liczby. Fajnie by było gdyby u nas wyglądało to podobnie, choć w mniejszej skali – np. dziewięć gier powyżej 100 000, 39 powyżej 50 000 i 83 powyżej 25 000 w ciągu roku. Eech... pomarzyć jest miło.

■ **Sega robi Astro Boya**
Nad grami opartymi na kreskówce o przygodach Astro Boya pracują dwa wewnętrzne zespoły developerskie Segi. Wersję na PlayStation 2 zatytułowaną po prostu **Astro Boy** przygotowuje Sonic Team pod kierownictwem autora przygód Sonica – Yuji Naki, a nad wersją na GameBoya Advance – **Astro Boy: Omega Factor** pracują kolesie z Hitmakera we współpracy z Treasure.

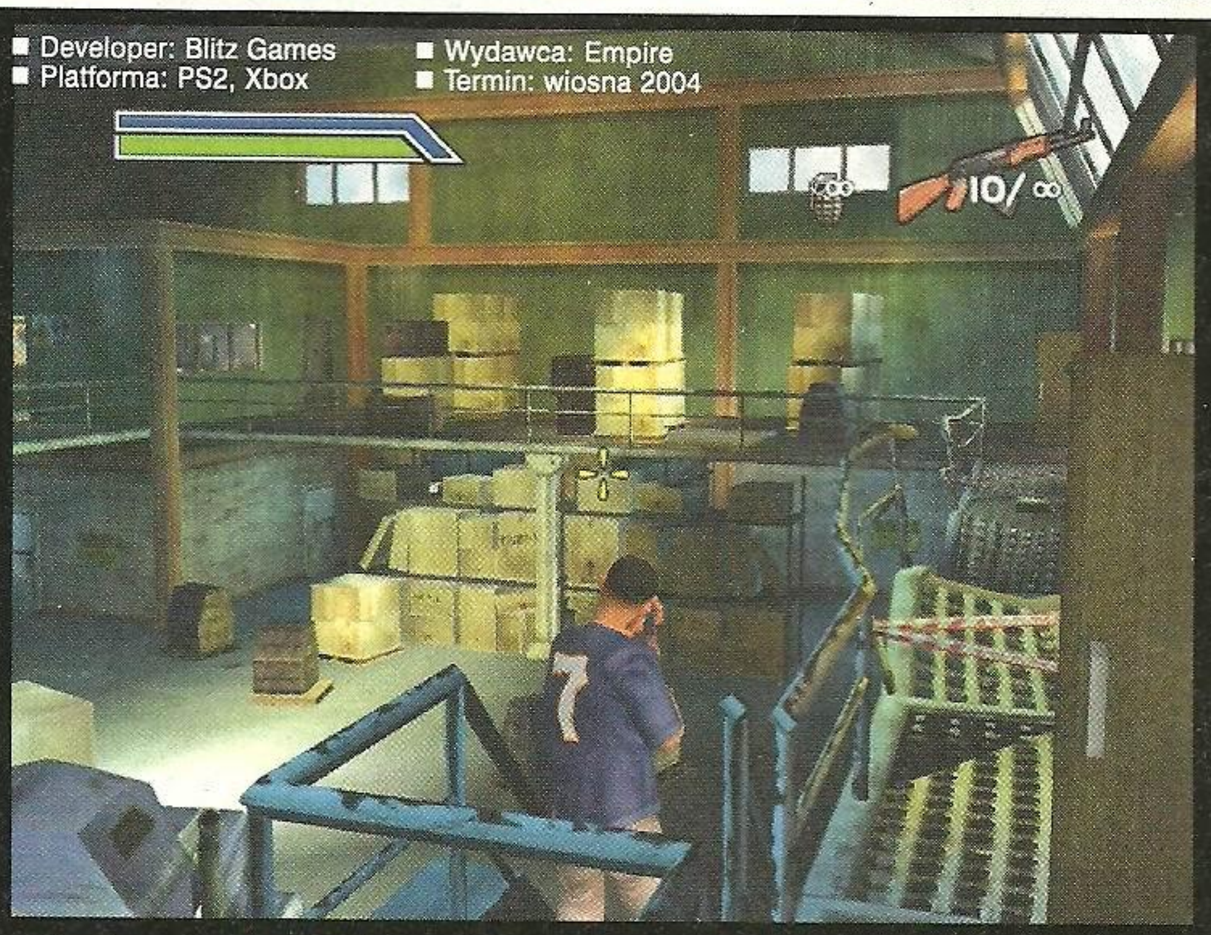
■ **Halo w czterech...**
Milionach egzemplarzy! Właśnie tyle osób kupiło już jedną z najlepszych gier na Xboxa i najlepszych strzelanin FPP na konsolach. A my czekamy na Halo 2, które tymczasem zostało opóźnione do jesieni 2004. Na pocieszenie pierwszy screen z trybu multiplayer.

Bad Boys 2

Bad Boys, Bad Boys. Whatcha gonna do, whatcha gonna do when they come for you... A przyjdą na pewno. Zajęła się tym firma Empire, która wyda grę opartą na fabule drugiej części filmu o dwóch gliniarzach z Miami. Detektywi Marcus Burnett (grany w filmie przez Martina Lawrenca) i Mike Lowrey (Will Smith) walczą z mafią narkotykową przemycającą extasy do Miami. Jeżeli oglądaliście oba filmy to wiecie mniej więcej czego się spodziewać – w grze będzie naprawdę dużo akcji i strzelania. W tym przoduje oczywiście kozak Lowrey, ale dla trochę sprytniejszego i spokojniejszego (Whoosah, whoosah...) Burnetta też znajdzie się coś do roboty – jakieś skradanie i kombinowanie. Ale tak jak w filmie dominować będzie akcja. Do dyspozycji gracza oddanych zostanie wiele rodzajów broni, czyli standardowe wyposażenie Bad Boysów w akcji. Na drodze Mike'a i Marcusa stanie mnóstwo „żołnierzy" mafii i innych gangoli chętnych do odstrzału. Będą też bossowie – na przykład kolo z chaingunem albo helikopter bojowy. Nie zbraknie też wielkich eksplozji, bo jak Bad Boys czegoś nie „wybuchną" to dzień mogą uznać za stracony.

Gra nie będzie się ściśle trzymać scenariusza filmu i wprowadzi wiele wątków pobocznych. W **Bad Boys 2** znajdzie się ponad piętnaście misji, w każdej do wykonania będzie kilka różnych zadań. Gracz po każdej z misji zostanie oceniony, a w przypadku dobrych recenzji jego poczynań odpowiednio nagrodzony. Powinno to skłonić graczy go do powtarzania misji w celu zdobycia jak najwyższej punktacji.

- Developer: Blitz Games
- Wydawca: Empire
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: wiosna 2004



Na screenach Empire pokazało głównie akcje typowo strzelankowe: Mike w magazynie lutuje do bandziorów, Mike w willi narkotykowego bossa wali do gangoli, Mike próbujący zestrzelić helikopter. Marcus z kolei przyjmuje typowo skradankową rolę, chowając się za ścianami i prowadząc ostrzał niejako z ukrycia.

Bad Boys 2 tworzy ekipa Blitz Games i to nas trochę martwi – ich poprzednie „dzieła" – Barbie Horse Adventures czy Cubix: Robots for Everyone Showdown to nie były dobre gry. Ale przynajmniej grafika na screenshotach wygląda spoko.

Whoosah i czekamy.

Rallisport Challenge 2

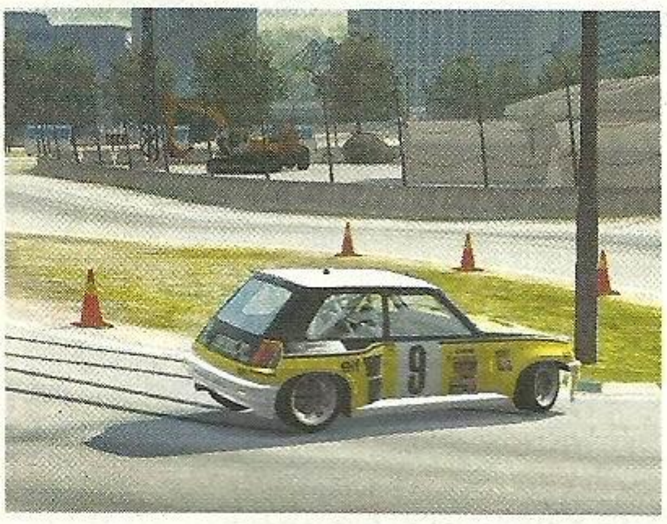
- Developer: DICE
- Wydawca: Microsoft
- Platforma: Xbox
- Termin: wiosna

Majowa premiera drugiej części flagowej rajdówki Microsoftu zbliża się nieuchronnie, więc i wiadomości na temat nadchodzącej gry jakby więcej. Oto krótkie podsumowanie tego, co już wiadomo.

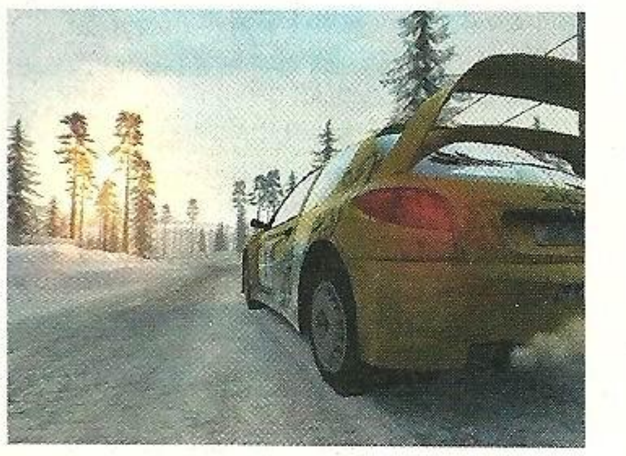
Rallisport Challenge 2 jak większość obecnie wydawanych gier o tematyce motoryzacyjnej nastawione będzie na arcade'ową rozrywkę. Dla fanów symulacji w rajdach samochodowych nie jest to najlepsza wiadomość, ale cóż poradzić – takie są wymogi rynku. W tym momencie jedyną rajdówką z aspiracjami do symulacji na konsolach jest Colin McRae 04, ale dalsze losy tej serii są póki co niejasne po tym, jak Colin został dość bezceremonialnie wywalony z zespołu fabrycznego Citroena i musi szukać pracy poza cyrkiem WRC. Wiadomo też, że seria WRC od Sony po obraniu w trzeciej odsłonie kursu na arcade ma zamiar się go twardo trzymać. Gry mają być dla każdego – hardcore'owcy będą psioczyć i narzekać, ale jedyne co im pozostaje to grać w to co jest, lub nie grać wcale. A to żaden wybór.

Wróćmy jednak do **Rallisport Challenge 2**. Jak już napisaliśmy, rajdówka to będzie arcade'owa i prawdopodobnie niezbyt odkrywcza – niemal

wszystkie typy wyścigów znamy już z poprzedniej odsłony. Hillclimb, rallycros, ice racing i normalne odcinki specjalne. Jedyną nowością ma być wyścig równoległy (zwany tu crossover), który znamy doskonale z Colina i WRC – dwa samochody na jednej trasie startują z dwóch różnych miejsc i zaczynają się „gonić". Jak zapewne pamiętacie pierwsza część nie korzystała jeszcze z dobrodziejstw Xbox Live!, ale teraz w **Rallisport Challenge 2** szesnaście osób będzie mogło ścigać się w sieci. Jedynym odstępstwem mają być wspomniane już wyścigi równoległe, w których jak łatwo się domyślić udział brać będą tylko dwaj gracze. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie około czterdziestu samochodów o najróżniejszych



specyfikacjach – od dość słabych furek w stylu Volkswagena Polo, przez samochody WRC, aż do wycofanych już z rajdów potworów jak choćby Audi Quattro. Pośród nowych aut znajdziemy między innymi: Hyundai Accent WRC, Renault Megane Maxi, Volvo 440T, Lancia Stratos, Ford GT70 oraz Suzuki Aerio P950. Jednak największe wrażenie w pierwszej części Rallisport Challenge robiła tak naprawdę grafika i w przypadku drugiej części będzie podobnie, a nawet lepiej. Popatrzcie tylko na screeny – opad szczęki murowany. Przepiękne samochody i genialnie odwzorowane otoczenie... Niektóre obrazki są ładniejsze niż zdjęcia. W kwestii technicznej największym usprawnieniem jest ulepszenie tak zwanego „particle effect" odpowiedzialnego za te wszystkie drobinki kurzu, deszcz, śnieg i wyrzucane spod kół błoto czy żwir. Ma być



jeszcze bardziej realistycznie – w **RSC2** nawet zeschłe liście będą fruwać w podmuchach wiatru lub podniesione przez pędzący samochód. Niby to drobny szczegół, ale cieszy. Kolejnym mają być realistycznie zachowujący się kibice. Oprócz tego ulepszono system uszkodzeń pojazdu, a same kraksy będą pokazywane z zewnętrznej kamery w stylu Need for Speed Underground. Czyli z pewnością będzie efektownie, ale czy dobrze? Przekonamy się już niedługo.

WWW.GRY.WP.PL

IMPERATORY

WWW.GRY.WP.PL

Ogólnopolska Gala Gier Komputerowych

Sponsorzy Główni:

wp.pl Wirtualna Polska

Sponsorzy Złoci:

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

AOC EYES VALUE

bestcom

Maxtor

CREATIVE

Logitech

KINGMAX

AMD

Oddając swój głos masz szansę na wygranie jednej z wielu atrakcyjnych nagród

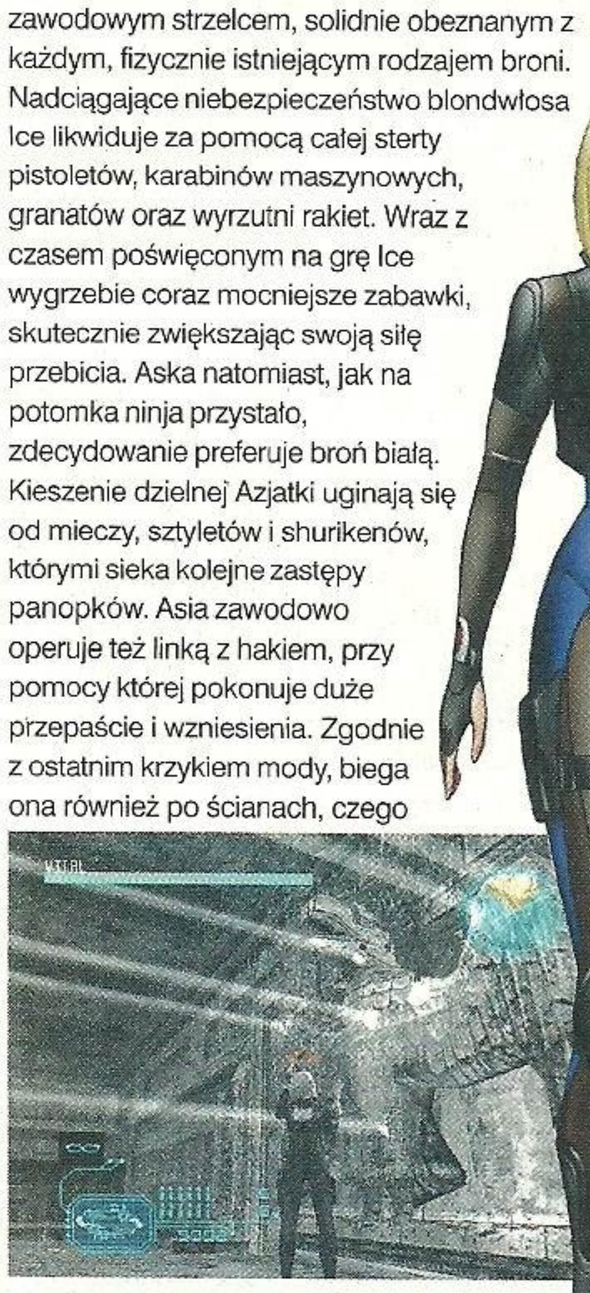
Patroni medialni: CLICK! CD-ACTION www.cdaction.com.pl Radio BOGORIA 94,5 FM VIRUS

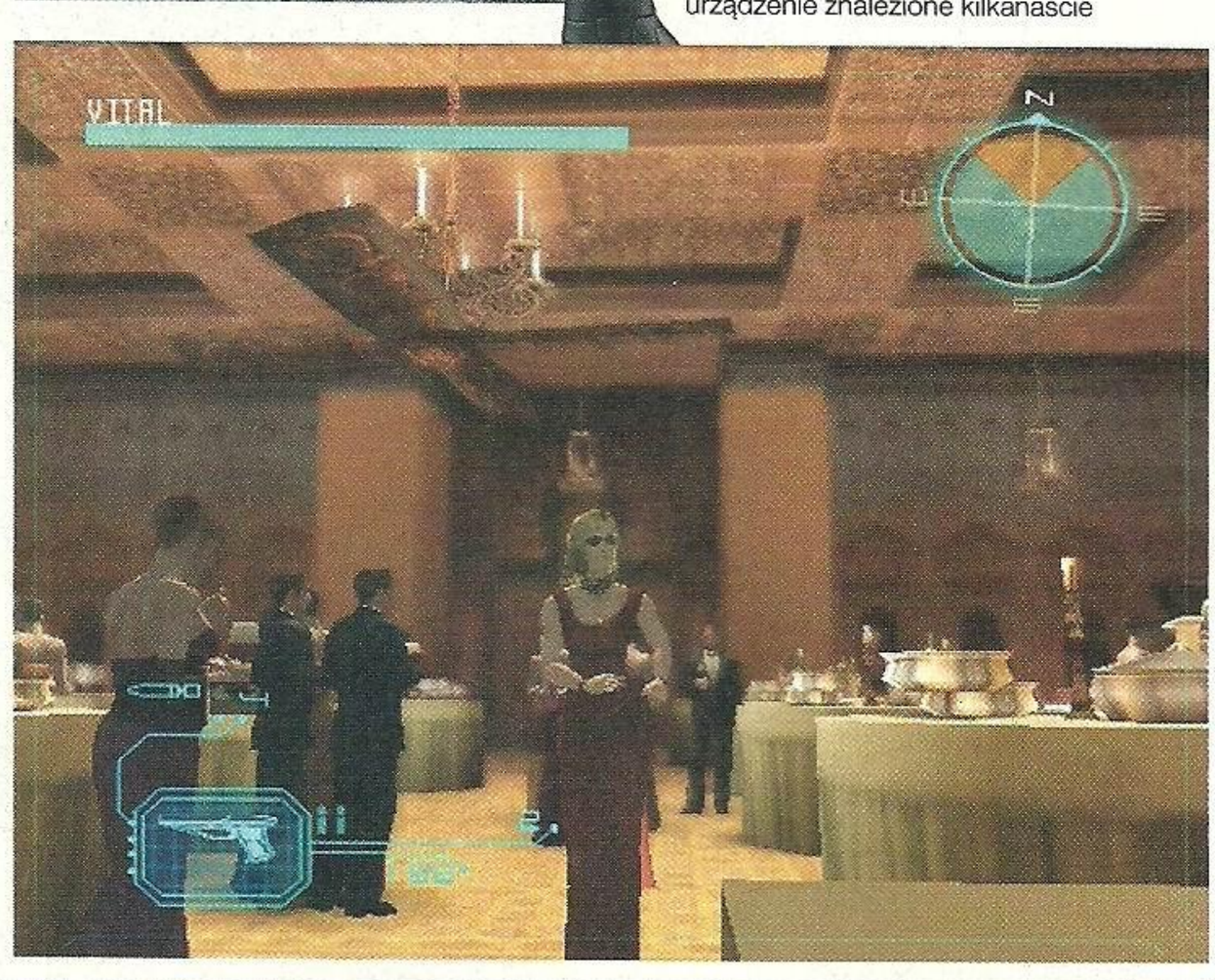
Cy Girls

- Developer: KCET
- Wydawca: Konami
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: wiosna

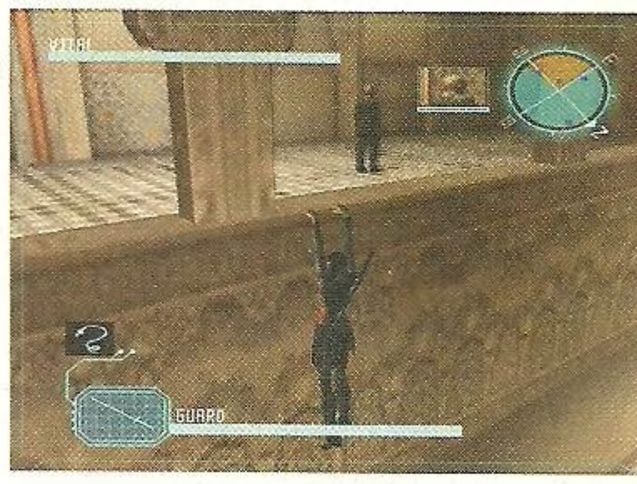
Cy Girls przyfrunie do nas na dwóch płytach DVD. W zależności od tego, który krążek wyląduje w konsoli jako pierwszy, przygodę rozpoczniemy jedną z dwóch bohaterek gry. Na każdą z nich czeka odmienny zestaw zadań, często jednak w obrębie tych samych lokacji.

Agentki walczące z cyberterrorystami noszą imiona Ice i Aska. Pierwsza z nich jest zawodowym strzelcem, solidnie obeznanym z każdym, fizycznie istniejącym rodzajem broni. Nadciągające niebezpieczeństwo blondwłosa Ice likwiduje za pomocą całej sterty pistoletów, karabinów maszynowych, granatów oraz wyrzutni rakiet. Wraz z czasem poświęconym na grę Ice wygrzebie coraz mocniejsze zabawki, skutecznie zwiększając swoją siłę przebicia. Aska natomiast, jak na potomka ninja przystało, zdecydowanie preferuje broń białą. Kieszenie dzielnej Azjatki uginają się od mieczy, sztyletów i shurikenów, którymi sieka kolejne zastępy panopków. Asia zawodowo operuje też linką z hakiem, przy pomocy której pokonuje duże przepaście i wzniesienia. Zgodnie z ostatnim krzykiem mody, biega ona również po ścianach, czego Ice już nie potrafi.





Cy Girls to jeszcze jedna gra, gdzie zabawę podzielono na szereg następujących po sobie misji, oddzielonych renderowanymi, przegadanymi i średnio wykonanymi filmami. Tutaj nie ma się nad czym rozwodzić. Za każdym razem obie panie dostarczane są helikopterem do wskazanego przez zleceniodawcę budynku, a ich quest polega na przebiciu się przez te wszystkie pokoje, sale i korytarze, celem podłączenia się do głównego komputera. Stamtąd też nasze koleżanki sprytnie wykradają odpowiednie informacje. Po drodze nie obędzie się oczywiście bez przełączania odpowiednich dźwigni, odblokowywania zamkniętych na amen drzwi, a także ostrego kombinowania w poszukiwaniu ukrytych kart magnetycznych. Nie raz i nie dwa myślałem, że utknąłem na dobre, ale dokładne badanie najmniejszych zakamarków pomieszczeń zwyczajnie pomagało. Nie obędzie się również bez backtrackingu, czyli zwyczajowego cofania się do odwiedzonych już pomieszczeń, tylko i wyłącznie po to, aby wypróbować urządzenie znalezione kilkanaście miejscówek dalej. Dzięki takiemu zabiegowi, czas na wykonanie jednej misji wydłuża się nawet do półtorej godziny. Zdecydowanie za długo. Krążenie po podobnie wyglądających, niczym nie urozmaiconych i zwyczajnie nudnych miejscówkach to żaden powód do radości.



Cy Girls to także masa zadań pobocznych, które często włączają się bez wiedzy grającego w trakcie głównej misji. Co powiecie na konieczność przeczesania wielkiego budynku celem namierzenia dwudziestu sprytnie ukrytych robocików i zabrania im chipów sterujących? Ja byłem wniebowzięty! Zwłaszcza po dwóch godzinach robienia w kółko tego samego. No, ale po dotarciu do głównego komputera dzielne dziewczyny łączą się z nim specjalnymi wtyczkami i nurkują w cyberprzestrzeni, gdzie na rozwiązanie czeka kilka prostych zagadek i niezbędnych informacji do wyssania. Wirtualne pomieszczenia to nic innego, jak wektorowe odpowiedniki odwiedzonych wcześniej lokacji. Agentki nie mogą zabrać tu ze sobą żadnej broni, a wszelkie umiejętności jak wysokie skakanie, niszczenie barier, czy otwieranie zamków, muszą sobie wgrać z porozrzucanych po kątach nośników.

Esencją zabawy, poza rozwiązywaniem prostych zagadek jest walka z broniącymi budynku przeciwnikami. Obie panie potrafią niczym dziadek Snake przykleić się do ściany, skradać przy niej i niepostrzeżenie wyglądać zza rogu. Różnią się natomiast sposobem walki. Ice potrafi robić śliczne uniki, skakać na boki, prowadzić ostrzał zza winkla, przetaczać się po ziemi unikając nadlatujących kul. Powalona na ziemię blondynka jest jeszcze bardziej niebezpieczna, bo w jakiej pozycji by nie leżała, potrafi walić z karabinu w dowolnym kierunku. I ciężej ją wtedy trafić. Dosyć zabawnie wygląda nasza agentka, gdy ucieka przed napastnikiem i strzela do niego odwrócona plecami! Mniejsze jest wówczas prawdopodobieństwo trafienia, ale amunicji raczej nie brakuje.

Aska jest inna. Potrafi odbijać pociski mieczem, biegać po ścianach kompletnie myląc przeciwników i ciskać w nich ostrymi narzędziami. W przeciwieństwie do Ice potrafi też puknąć proste, kilkuciosowe combo. Sprawę dziecinnie ułatwia fakt, że Asia dysponuje przepotężnymi atakami z powietrza, masakrującymi od dwóch do sześciu przeciwników na raz w jednej, płynnej i efektownej animacji.

Grafika jest poprawna, ale bez rewelacji. Animacja trzyma stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę. Miałem możliwość zagrać dosłownie w kilka pierwszych poziomów, ale wrażenia nie są jakieś specjalnie wybitne. Cy Girls zapowiada się na mieszankę Tenchu z Metal Gear Solid i Devil May Cry, ale pozbawioną ich głębi. Zobaczymy, co przyniesie pełna wersja.

Matt

Killer 7

Capcom od jakiegoś czasu karmi nas przedziwnymi shotami z tej opowieści o płatnym zabójcy. Jeśli to tak ma wyglądać, szykuje się conajmniej ciekawostka na miarę Viewtiful Joe. Przekonamy się, miejmy nadzieję, na E3.

Najlepiej sprzedające się gry w Anglii - stan na 10.02.2004

Przez cały styczeń Need For Speed Underground twardo trzymał pierwsze miejsce i dopiero deniutant Sonic Heroes zrzuciło je z tronu. Swoją drogą w pierwszej piętnastce bestsellerów aż siedem gier zostało wydanych przez Electronic Arts. Tej machiny nie da się zatrzymać...

1.	Sonic Heroes	Sega
2.	NFS Underground	EA
3.	Mafia	GoD
4.	Baldur's Gate Dark Alliance 2	Interplay
5.	The Simpsons: Hit & Run	Vivendi
6.	FIFA 2004	EA
7.	LOTR: Return of the King	EA
8.	The Sims: Bustin' Out	EA
9.	EyeToy: Play	Sony
10.	Legacy of Kain: Defiance	Eidos
11.	GTA Double Pack	Take 2
12.	MOH: Rising Sun	EA
13.	GTA Vice City	Take 2
14.	Looney Tunes BiA	EA
15.	Tiger Woods PGA 2004	EA

newsflash

■ **Nintendo chce nam zrobić dobrze...**
I w roku 2004 wyda w Europie kilka swych największych tegorocznych hitów – obok Final Fantasy Chronicles i Pokemon Colosseum przed gwiazdką na stary kontynent powinny trafić także Metroid Prime 2 (oh yeah!), Geist na GameCube i Pokemon Fire Red / Leaf Green na GameBoya Advance. Animal Crossing również zmierza do nas! Aha, Shigeru Miyamoto potwierdza, że prace nad Mario 128 i nową Zeldą na GameCube'a idą pełną parą... Mamy nadzieję, że na E3 pokażą je obie.

■ **Jak trzy i Rachet też**
Obie serie doczekają się kolejnych części i to najprawdopodobniej jeszcze w tym roku! Podobno **Jak III** jest już w całkiem zaawansowanym stadium rozwoju i zostanie pokazany na E3. Ratchet pewnie też.

■ **Splinter Impossible, a może Mission: Cell?**
Nie, to oczywiście żarty, ale jedno jest podobno pewne – Lalo Schifrin, argentyński kompozytor muzyki filmowej wsławiony skomponowaniem motywu przewodniego do filmu „Mission: Impossible" skomponował również muzykę do **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Może już niedługo wszyscy gracze będą gwizdać nowy kawałek?

■ **Neversoft pączkuje**
Studio deweloperskie Neversoft znane głównie z serii Tony Hawków (oraz Apocalypse! na PS one), chce zwiększyć swe szeregi i podzielić się na dwa wewnętrzne zespoły, z których jeden dalej będzie pracował na serią z „Jastrzębiem", a drugi zajmie się wcielaniem w życie innych pomysłów i projektów. Aha, THUG 2 (lub jakkolwiek będzie nazywała się ta gra) pojawi się zapewne dopiero w przyszłym roku.

■ **Wodna konsola...**
No dobra, to żmyłka – tylko kolor jest wodny. Taką konsolę już niedługo będziecie mogli kupić w sklepach. Sony kontynuuje serię konsol PS2 Silver Prestige Line, zapoczątkowaną przez Silver Satine. Teraz nadchodzi model Aqua, który nie dość, że ładniutki to na dokładkę tak jak poprzedni obsługuje Progressive Scan w filmach DVD i czyta płyty DVD-R („plus" i „minus"), ma także wbudowany czujnik do pilota oraz ciszej pracuje. Cena za model Aqua będzie zapewne podobna jak za model Silver Satin, czyli powinna wynieść około 1100 złotych. Ekskluzywne caceczko.

■ **Uwe Boll strikes back**
Nowe wieści od Uwe Bolla, naszego od niedawna ulubionego reżysera filmowego. Jak wiecie wszedł w posiadanie praw do nakręcenia filmu na podstawie BloodRayne. Filmowanie rozpocznie się w drugiej połowie roku, zdjęcia zostaną nakręcone w jednym z państw wschodniej Europy, a akcja przeniesie nas do dziewiętnastego wieku. Uwe szaleje, a na razie czekamy na House of the Dead i Alone in the Dark.

Crimson Sea 2

■ Developer: Koei
■ Wydawca: Koei
■ Platforma: PlayStation 2
■ Termin: wiosna 2004

Ciekawa sprawa – pierwsza część Crimson Sea ukazała się wyłącznie na Xboksie, druga dla odmiany zagości tylko w czytnikach PeeSdwójek. Nie wiadomo do końca o co chodzi, a jak nie wiadomo, o co chodzi, to z reguły chodzi o pieniądze. Najwyraźniej Koei wyliczyło, że więcej ślicznych dolarków przyniesie im zrobienie gry na PlayStation 2. Ale do tego nie trzeba być wybitnym matematykiem.

Crimson Sea 2 rozpoczyna się wkrótce po wydarzeniach, w których gracze uczestniczyli w pierwszej części. Główną bohaterką jest znana (przynajmniej niektórym posiadaczom Xboxa) Sho, będąca niezwykle rzadką krzyżówką obcego i człowieka... Ciekawą przeszłość musiała mieć jej mamusia, aż się puenta starego dowcipu przypomina – „... ciesz się szczeniaku, że nie szczekasz, taka była impreza!". W wyniku splotu różnych przypadków i wypadków Sho znów zostaje wytypowana na nie-do-końca-jedynego obrońcę ludzkości. Tym razem towarzyszyć jej będzie Feenay, a co za tym idzie misje będą zróżnicowane – w niektórych przyda się Sho z jej bronią palną, a w innych Feenay z atakami z bliska. Para bohaterów gry spotka na swej drodze wiele przedziwnych stworów, raz mniejszych, raz większych.

Sama gra przypomina nieco inny hit Koei - Dynasty Warriors, tyle, że dzieje się w futurystycznej rzeczywistości, a miejscówki są mniejsze i nie trzeba oglądać wszechobecnej mgły. Zewsząd napierają masy różnych potworków, a bohaterowie mogą i mają czym się bronić – są karabiny, działka, wyrzutnie rakiet, ale jest również osprzęt do walki z bliska oraz umiejętności specjalne, tzw. Neo-Psionics (co oni z tym Neo ostatnio, powariowali czy co?), czyli rozmaite mega eksplozje rozrywające na strzępy napierających przeciwników. We władanie broniami wkradnie się też element erpega – każda z nich w trakcie gry stanie się skuteczniejsza i potężniejsza, gdy gracz umiejętnie dobierze do nich zbierane w trakcie zabawy power-upy.

Pierwsza część Crimson Sea to tylko jedna bohaterka i trochę ponad dwadzieścia misji. W drugiej części tych ostatnich będzie ponad sześćdziesiąt, a na dokładkę przejdziemy je w sposób nieliniowy. Cele również będą rozmaite – szykują się misje ratunkowe i szpiegowskie, dostarczanie lekarstwa, eskortowanie, zbieractwo i szmugiel, ale strzelania i sieki w żadnej z nich nie powinno zabraknąć, bo **Crimson Sea 2** właśnie sieką stoi i wygląda przy tym bardzo ładnie i efektownie.

Miłym dodatkiem z pewnością okaże się tryb dla dwóch graczy, który obejmie kooperację, a także siekanie potworów na punkty oraz pojedynek.

Druga część Crimson Sea zapowiada się nawet lepiej niż pierwsza, która na Xboksie wprawdzie nie sprzedała się może najlepiej, ale zebrała przychylne recenzje oscylujące wokół 8/10. W przyszłym numerze Neo Plus postaramy się ją dla Was zrecenzować, o ile gra nie obsunie się w ostatniej chwili.

Syberia 2

■ Developer: Microids
■ Wydawca: Microids
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: lato 2004

Na konsole dość rzadko trafiają przygodówki typu point'n'clik z pecetów. Było ich wprawdzie trochę na PS one, ale nie wzbudzały specjalnego entuzjazmu wśród graczy. Ostatnio próby skonwertowania na konsole gry z tego gatunku podjęło się Microids i tak do rąk tych graczy trafiła Syberia – klimatyczna (bo mroźna, hehe) przygodówka, w której młoda prawniczka Kate Archer poszukuje jedynego spadkobiercy fabryki automatonów (czyli swego rodzaju robotów) i w tych poszukiwaniach trafia aż na Syberię. Tytułowa Syberia okazuje się jednak być czymś więcej i w tym miejscu zaczyna się nowa przygoda – **Syberia 2**. Wynika z tego, że pierwsza część na konsole sprzedała się mimo swej „inności" i niemal zerowego poziomu akcji całkiem dobrze. To był w każdym bądź razie jeden z głównych zarzutów, bo fabuła i zagadki stały na wysokim poziomie.

Problemem znikomej ilości wydarzeń podnoszących adrenalinę oraz dość powolnym tempem zabawy obiecali zająć się programiści, ale nie należy spodziewać się strzelania i bicia. To nadal będzie hardcore'owa przygodówka z peceta – nacisk położny zostanie na pięknie wyrenderowane lokacje i interakcję z postaciami oraz rozwiązywanie puzzli i kombinowanie. Wielu graczy narzekało również na zbyt „otwarte" zakończenie Syberii, więc tym razem scenarzyści doprowadzają przygodę do końca (nie wiadomo jednak czy szczęśliwego) oraz zamykają wszystkie rozpoczęte w pierwszej części wątki. Kate po odnalezieniu dziedzica fabryki, niejakiego Hansa Voralberga wyrusza razem z nim na poszukiwanie Syberii – trafi do kilku ciekawych miejsc, w tym wielkiego miasta Romansbourga. To pierwsza miejscówka, kolejnymi będą Frozen North, Youkol Village i tytułowa, mityczna Syberia. Przygody przeżyte w pierwszej części zmieniły ambitną prawniczkę w żądną wrażeń poszukiwaczkę przygód i tajemnic.

Wprawdzie większość miejsc będzie pokryta śniegiem i wieczną zmarzliną, ale programiści obiecują, że każda z odwiedzonych podczas przygody dziur będzie inna i na swój sposób unikalna. Romansbourg to wielkie miasto, olbrzymie budowle i machiny, wszystko utrzymane w stylu secesji i wczesnego industrialu – maszyny bardziej przypominają dzieła sztuki i wytwory wyobraźni projektanta, niż użyteczne przedmioty. Frozen North to syberyjska tajga spowita śniegiem, z małym miasteczkiem zagubionym gdzieś w lesie, a z kolei Youkol Village to sam kraniec cywilizacji – górnicza osada gdzieś na dalekiej północy, której mieszkańcy używają kości mamutów jako głównego budulca. Mityczna Syberia i skrywana przez nią tajemnica leży tuż za Youkol Village.

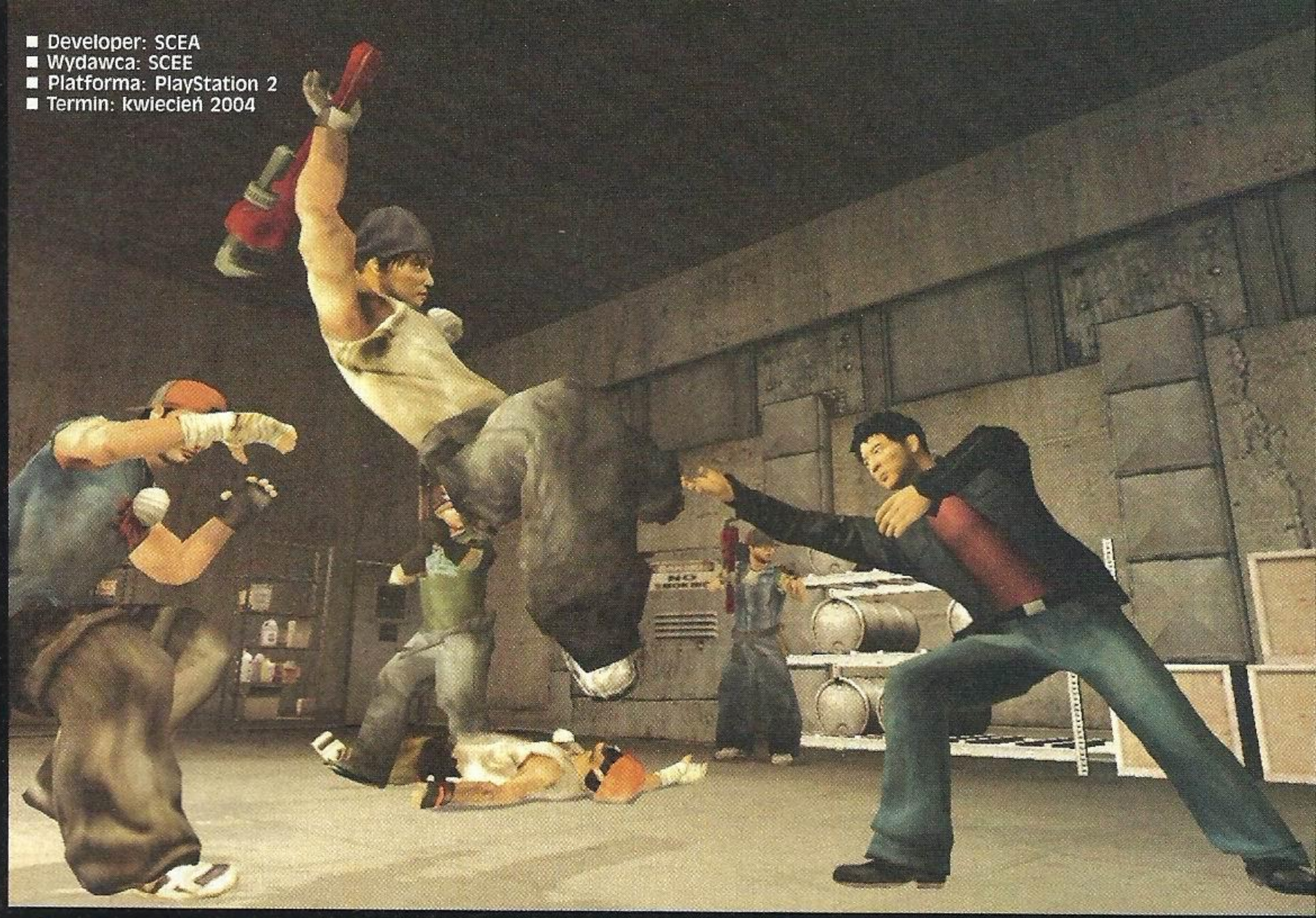
Fabuła zapowiada się wprawdzie interesująco, ale nowych graczy raczej do tego gatunku nie przyciągnie. Zbyt wiele łączy ją z poprzednią częścią. Mimo to warto będzie Syberię drugą sprawdzić w akcji, w końcu na konsolach rzadko zdarza się okazja do głębszego pokombinowania.

JET LI
RISE TO HONOUR 義氣

Od czasu „Cradle to the Grave” nie mieliśmy szansy zobaczyć Jeta Li na dużym i małym ekranie, ale to się wkrótce zmieni – najnowszy „film” Jeta, czyli gra pod tytułem Rise to Honour (w USA już się ukazała pod tytułem Rise to Honor) już niedługo na ekranach Waszych telewizorów!

txt: Marcellus

- Developer: SCEA
- Wydawca: SCEE
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: kwiecień 2004



Jeżeli tak jak ja lubicie filmy z Jecikiem, zakochacie się w niej od pierwszego wejrzenia. To miks kilkunastu filmów akcji z Hong Kongu przeniesionych niemal żywcem do gry. Wyobraźcie sobie film Johna Woo w stylu „Hard Boiled" z Chow Yun Fatem i Tony Leungiem i połączcie to, bo ja wiem, na przykład z „Pocałunkiem Smoka" czy „Romeo musi umrzeć". Tyle, że oczywiście podnieście ilość walk i strzelanin przynajmniej do trzeciej potęgi, bo gra nie jest ograniczona żadnym budżetem na eksplozje i zdemolowane samochody. No i żeby narobić Wam jeszcze więcej smaku powiem, że choreografią walk i innych scen akcji w **Rise to Honour** zajął się nie kto inny jak Cory Yuen mający na swym koncie choreografię w takich filmach jak choćby: „Zabójcza Broń 4", wymieniane już „Romeo musi umrzeć" i „Pocałunek smoka", a także „X-Men", „Transporter" i „Bulletproof Monk". Cory Yuen jest niemal etatowym „układaczem" walk Jeta, a na rynku filmowym ustępuje tylko słynnemu Yuenowi Wo Ping od „Matrixów", „Kill Bill", „Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka" i wreszcie najlepszego filmu kung fu w historii kina, czyli „Fist of Legend".

Oto moje wrażenia z grania w wersję preview, którą otrzymaliśmy od Sony i która okazała się być pełną wersją **Rise to Honour**, więc bez ociągania się skończyłem ją całą.

„Once Upon a Time in China and America"*

Takie czasy nastały, że gry coraz bardziej upodabniają się do filmów, a coraz więcej filmowców próbuje swych sił grach. Budżety tych ostatnich często pozwoliłyby na nakręcenie kilku superprodukcji w stylu „Quo Vadis". Na szczęście wydawcy i developerzy nie wyrzucają tych pieniędzy w błoto (jak to robią nasi filmowcy) i przygotowują naprawdę tłuste kąski. Jak James Bond 007: Everything or Nothing, czy właśnie **Rise to Honour**.

Przed twórcami **Rise to Honour** stanął jednak dość trudny problem – jak odwzorować film akcji w grze? Przecież to w końcu zarówno walka kung fu, jak i szalone strzelaniny gdzie trup ściele się gęsto. Ale prawdopodobnie największą trudnością było pokazanie niepowtarzalnego stylu walki Jeta Li. Owszem, kiedyś była gra z Jackie Chanem w roli głównej i wyszła jak dobrze pamiętam całkiem nieźle. Ale **Rise to Honour** to trochę coś innego. I nie powiem, twórcy postarali się. Choć formuła, którą przyjęli ma pewne wady, to jednak w akcji sprawdza się całkiem dobrze i co najważniejsze żwawo. Rise to Honour jest grą wysokobudżetową, co automatycznie sprawia, że ma trafić do jak największej liczby odbiorców. A co za tym idzie – musi być prosta i przystępna. I niezbyt trudna. Wszystkie te założenia spełnia, choć muszę przyznać, że momentami chciałoby się czegoś więcej.

„Lord of the Wu Tang"

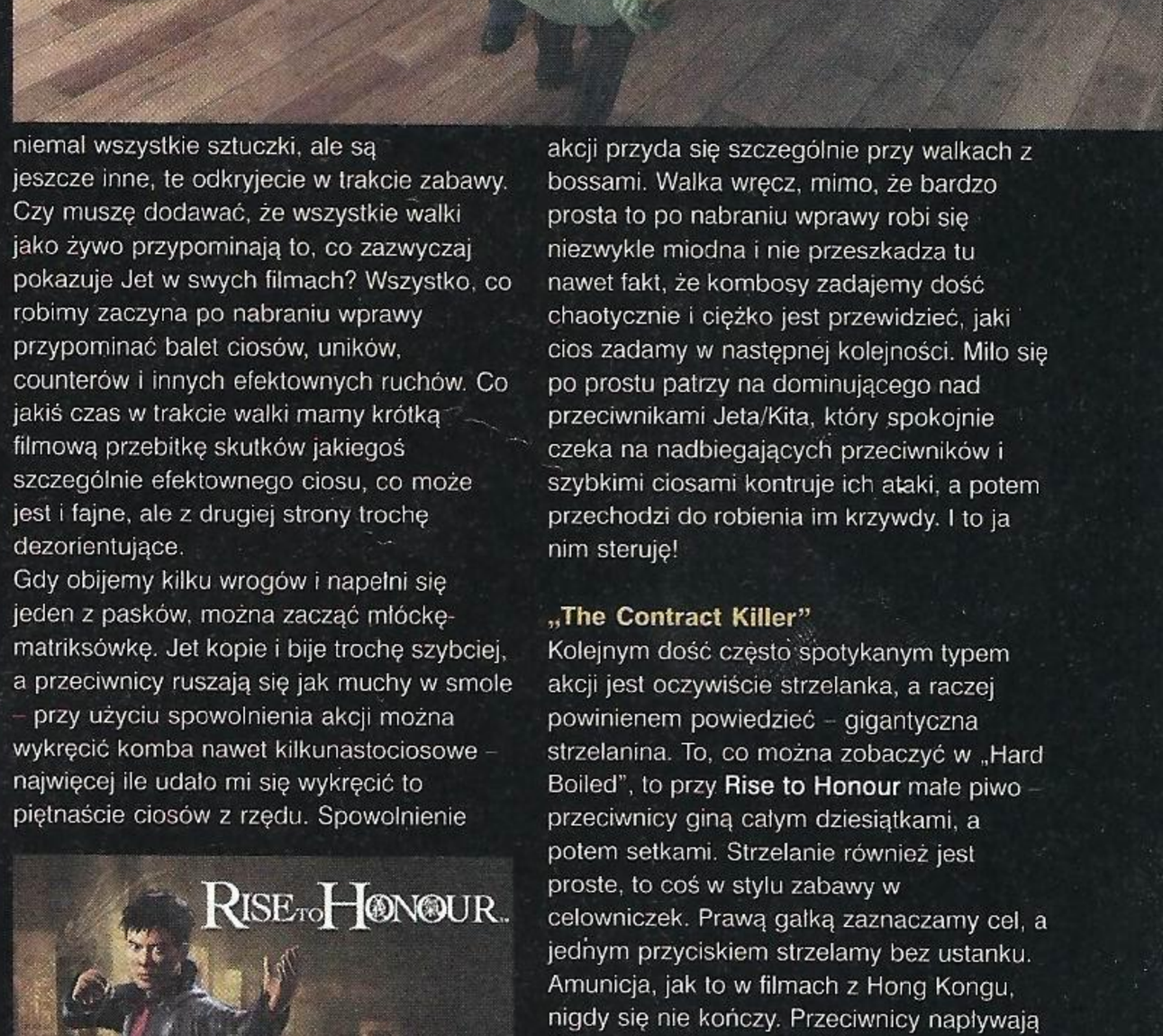
Rise to Honour podzielone jest na krótkie etapy zróżnicowane pod względem sposobu, w jaki rozprawimy się z stającymi nam na przeszkodzie łobuzami i bandytami wszelkiej maści oraz innymi przeszkodami. Najczęściej napotkamy na swej drodze wrogów lubiących bić się wręcz lub za pomocą pałek, bejsboli i gazrurek. To są fragmenty bijatykowe – wychylając prawą gałkę analoga można zadawać ciosy we wszystkich kierunkach, więc nie stanowi większego problemu szybkie przykopanie skradającemu się z tyłu przeciwnikowi, a następnie jeszcze szybsze wypłacenie paru chlebów kolesiom po bokach i z przodu. Oczywiście na biciu i kopaniu się nie kończy. Jet, a właściwie Kit Yun, ma w swym arsenale także blok i countery, które szybko zaczynają się bardzo przydawać, bo przeciwników jest bez liku. Do tego dochodzą rzuty, które również są niezwykle przydatne – przeciwnika można złapać i trochę obić, a także popchnąć go na kolegów, co spowoduje reakcję łańcuchową i oczyści nieco plac boju. Na dokładkę jest złapanie i wyrżnięcie łbem przeciwnika o na przykład ścianę, stół czy też przypieczenie mu twarzyczki na blacie kuchni lub podtopienie w zlewie. Wszystko zależy oczywiście od otoczenia.

W walce wręcz przydają się też upuszczane przez przeciwników pałki i inne łomy (a także paralizatory, bez których w jednej z bójek nie można się obejść). Kit może wymachiwać gazrurką lub dwoma, co oczywiście jest dużo skuteczniejsze. Ostatnią już chyba rzeczą, którą potrafi Kit jest odbicie się od ściany i kopnięcie z obrotu zbliżających się wrogów. To już niemal wszystkie sztuczki, ale są jeszcze inne, te odkryjecie w trakcie zabawy. Czy muszę dodawać, że wszystkie walki jako żywo przypominają to, co zazwyczaj pokazuje Jet w swych filmach? Wszystko, co robimy zaczyna po nabraniu wprawy przypominać balet ciosów, uników, counterów i innych efektownych ruchów. Co jakiś czas w trakcie walki mamy krótką filmową przebitkę skutków jakiegoś szczególnie efektownego ciosu, co może jest i fajne, ale z drugiej strony trochę dezorientujące.

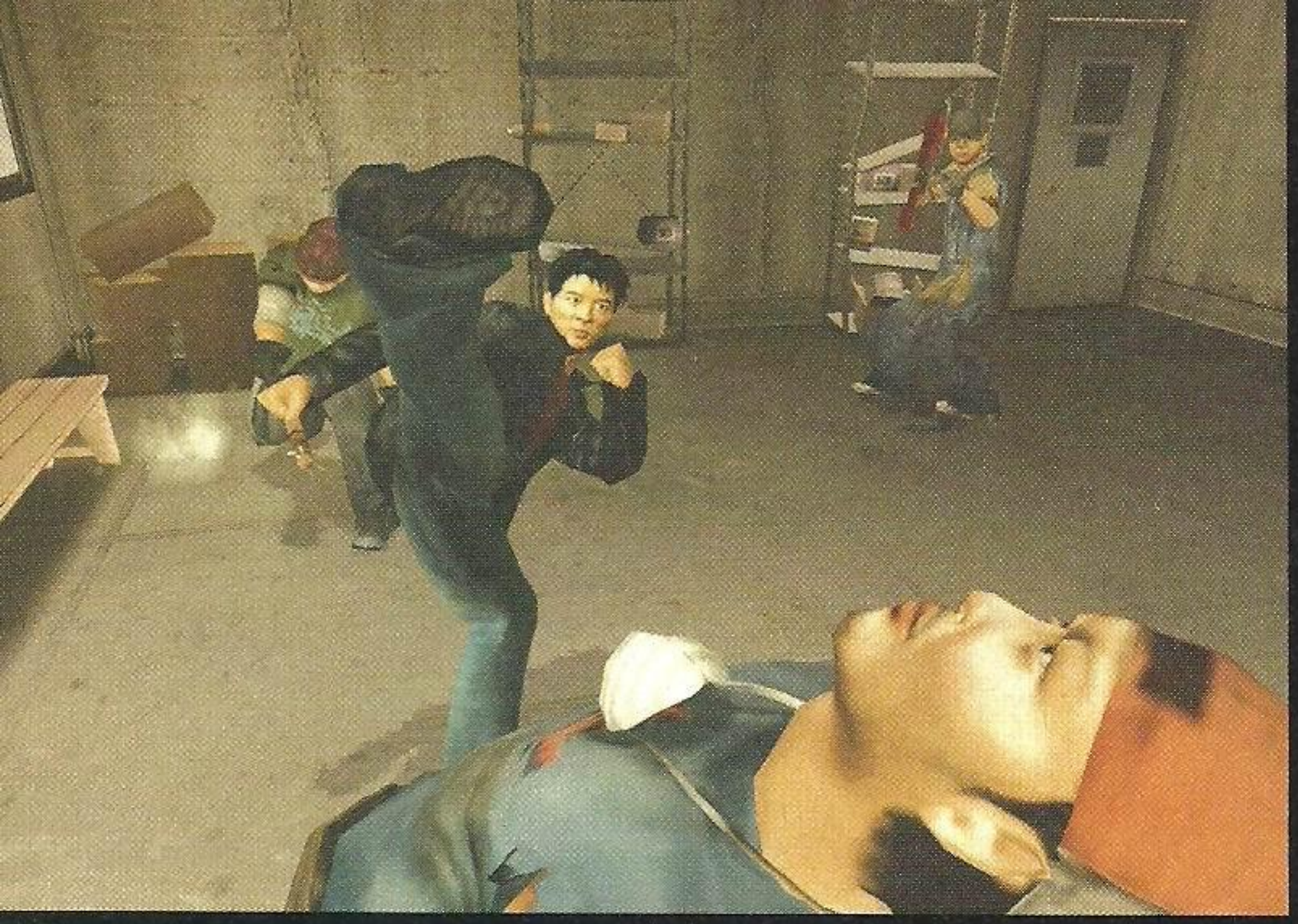
Gdy obijemy kilku wrogów i napełni się jeden z pasków, można zacząć młóckę-matriksówkę. Jet kopie i bije trochę szybciej, a przeciwnicy ruszają się jak muchy w smole – przy użyciu spowolnienia akcji można wykręcić komba nawet kilkunastociosowe – najwięcej ile udało mi się wykręcić to piętnaście ciosów z rzędu. Spowolnienie akcji przyda się szczególnie przy walkach z bossami. Walka wręcz, mimo, że bardzo prosta to po nabraniu wprawy robi się niezwykle miodna i nie przeszkadza tu nawet fakt, że kombosy zadajemy dość chaotycznie i ciężko jest przewidzieć, jaki cios zadamy w następnej kolejności. Milo się po prostu patrzy na dominującego nad przeciwnikami Jeta/Kita, który spokojnie czeka na nadbiegających przeciwników i szybkimi ciosami kontruje ich ataki, a potem przechodzi do robienia im krzywdy. I to ja nim steruję!

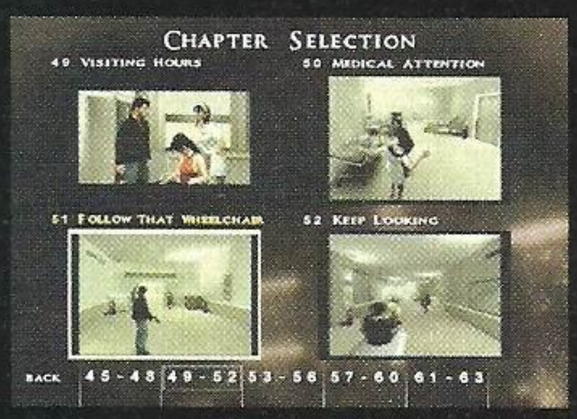
„The Contract Killer"

Kolejnym dość często spotykanym typem akcji jest oczywiście strzelanka, a raczej powinienem powiedzieć – gigantyczna strzelanina. To, co można zobaczyć w „Hard Boiled", to przy **Rise to Honour** małe piwo – przeciwnicy giną całym dziesiątkami, a potem setkami. Strzelanie również jest proste, to coś w stylu zabawy w celowniczek. Prawą gałką zaznaczamy cel, a jednym przyciskiem strzelamy bez ustanku. Amunicja, jak to w filmach z Hong Kongu, nigdy się nie kończy. Przeciwnicy napływają fala za falą. Przy strzelaninie przydaje się przycisk odpowiedzialny w trakcie bijatyki za



Żeby narobić Wam jeszcze więcej smaku powiem, że choreografią walk i innych scen akcji w Rise to Honour zajął się nie kto inny jak Cory Yuen mający na swym koncie choreografię w takich filmach jak choćby: „Zabójcza Broń 4", wymieniane już „Romeo musi umrzeć" i „Pocałunek smoka", a także „X-Men", „Transporter" i „Bulletproof Monk".





blok (R1), który w tym wypadku pozwala chować się za koszami na śmieci, kanapami, czy też po prostu za rogiem ściany. Wprawdzie podczas chowania się nie można celować, ale wtedy byłoby już z całą pewnością za łatwo, a tak strzelaniny staną się dla Was nie lada wyzwaniem. Oczywiście nie mogło zabraknąć bullet-time'u – dzięki niemu można skakać i strzelać we wszystkich kierunkach, co bardzo często się przyda. Standardowy scenariusz strzelaniny wygląda mniej więcej tak: Kita znienacka atakuje koleś uzbrojony w dwie spluwy, więc szybko je traci i zaczynamy podróż w głąb jakiegoś korytarza/uliczki/magazynu – zza przeszkód wyskakują przeciwnicy, a my ich zdejmujemy. Nie jest to zbyt odkrywcze, ale mimo wszystko przyjemne. Aha, w strzelaninach nie tylko można celować w ludzi, ale także w różne przedmioty, najczęściej beczki z czymś łatwopalnym, butle z gazem i inne powodujące jakieś zdarzenia rzeczy – na przykład telewizor wiszący nad głową ukrytego za ladą zbira, którego w inny sposób nie da się załatwić.

W Rise to Honour napotkamy także inne elementy – na przykład klasyczną skradankę, w której musimy podkradać się od tyłu do strażników i ich po cichu eliminować. Nie liczcie jednak na coś w stylu Metal Gear Solid – strażnicy są idiotami i nie zauważą leżącego kumpla, a Kita dojrzą dopiero, gdy wlezie im prosto w promień latarki. Jeszcze inną rozrywkę zapewnią nam ucieczki i pościgi na własnych nogach Kita – jest to, że się tak wyrażę, bieg z przeszkodami. Naszym zadaniem jest kierowanie postacią i w odpowiednim momencie naciskanie przycisku akcji, resztę odwali za nas Kit przeskakując przez samochody, skrzynki i inne zawalidrogi. Są jeszcze różne wariacje wspomnianych już motywów, ale te poznacie dopiero grając.

Kudosy za grafikę należą się przede wszystkim specjalistom od motion capture, którzy naprawdę rewelacyjnie oddali gracją ruchów małego mistrza kung fu. Zobaczycie większość jego charakterystycznych, szybkich jak błyskawice, krótkich ciosów, a także specyficznych póz – na przykład podniesienie się po ciosie do przyklęku opierając się na jednej ręce i wiele, wiele innych smaczków.

„Romeo Must Die"

Cała gra jest bardzo liniowa, co można by wziąć za zarzut, gdyby nie fakt, że twórcy chcieli zrobić konsolowy film akcji. Gra jest po brzegi wypełniona przerywnikami liczonymi w czasie rzeczywistym przez konsolę. Niektóre pokazują tylko krótkie ujęcie – bohater wybiega skądś lub wparowuje na jakąś miejscówkę lub też robi krzywdę jakiemuś złemu kolesiowi. Inne natomiast pchają fabułę do przodu, a ta mimo swej prostoty jest całkiem wciągająca i aż chce się poznać jej rozwiązanie. Zrąb fabuły jest następujący – Kit jest osobistym strażnikiem mafijnego bossa z Hong Kongu i jednocześnie synem poprzedniego władcy półświatka zamordowanego w niewyjaśnionych okolicznościach. Jego obecny pracodawca również ginie w zamachu, a jego ostatnim życzeniem jest aby Kit dostarczył list jego córce mieszkającej w USA. Ale na ten list ma także ochotę prawa ręka bossa, obecny szef organizacji...

No i zaczyna się – Kit chce dostarczyć list (w międzyczasie dowiadujemy się także, że Kit jest policyjną wtyczką w gangu), Michelle, czyli córce bossa. Zresztą przyjaciółce z dzieciństwa, która w pewnym momencie będzie wraz z nim walczyć, w sposób, który mogliśmy oglądać w „Romeo musi umrzeć" w wykonaniu Jeta i nieżyjącej już Aliyah – Kit macha i wywija panienką jak jakąś bronią. Po drodze jest kilka mniej lub bardziej spodziewanych zwrotów akcji, mnóstwo bohaterstwa i sporo wielkich słów. No i zgodnie z tradycją kina akcji musi się odbyć przynajmniej kilka pojedynków z pomniejszymi bossami. Zazwyczaj są ciekawe i rządzą się bardzo filmowymi prawami. Fabuła nie odbiega raczej od schematów kina akcji z Hong Kongu, choć film byłby z niej raczej niezły niż dobry.

„The One"

Kudosy za grafikę należą się przede wszystkim specjalistom od motion capture, którzy naprawdę rewelacyjnie oddali gracją ruchów małego mistrza kung fu. Zobaczycie większość jego charakterystycznych, szybkich jak błyskawice, krótkich ciosów, a także specyficznych póz – na przykład podniesienie się po ciosie do przyklęku opierając się na jednej ręce i wiele, wiele innych smaczków. Oprócz tego **Rise to Honour** to po prostu ładna gra – solidne tekstury i bardzo piękne modele postaci. Płynna grafika i oddające klimat filmów akcji z Hong Kongu miejscówki – na przykład szpital, który jako żywo przypomina ten z „Hard Boiled", ale także wiele innych: standardowe magazyny i place budów, bary, biura, wąskie uliczki i zaułki, nawet stary kościół. Wiele elementów na ekranie da się zniszczyć – zawsze warto przywalić łbem przeciwnika na przykład w szybę lub rzucić w niego krzesłem. To również dodaje niepowtarzalnego klimatu.

Oczywiście udział Jeta Li nie ograniczył się do kilka sesji motion capture. Jak możecie się dowiedzieć z wywiadu brał on także udział w dopracowywaniu fabuły i scen akcji, a także użyczył Kitowi swojego głosu i to w dwóch językach – gdy akcja dzieje się w Hong Kongu Kit (i oczywiście reszta postaci) mówi po chińsku, a w San Francisco po angielsku ze swoim charakterystycznym akcentem. Fakt, że przez większość gry wszyscy mówią po chińsku dodaje jej niepowtarzalnego smaczku, tak samo jak ma to miejsce w wypadku gier japońskich – jak choćby Soul Calibur, gdzie o wiele lepiej brzmią okrzyki po japońsku, niż angielsku. Oprócz świetnego dubbingu pierwszoplanową rolę gra iście filmowa muzyka.

„High Risk"

Rise to Honour pomimo mainstreamowej otoczki nie będzie grą łatwą. To wymagająca zręcznościówką, która sprawdzi Wasz refleks, cierpliwość i odporność palców i nadgarstków. Szczególnie frustrujące będą momenty, w których po pokonaniu cudem kilkunastu przeciwników okaże się, że to jeszcze wcale nie jest koniec i właśnie nadciąga kolejna wataha zbirów.

Co widać na ekranie

Energia

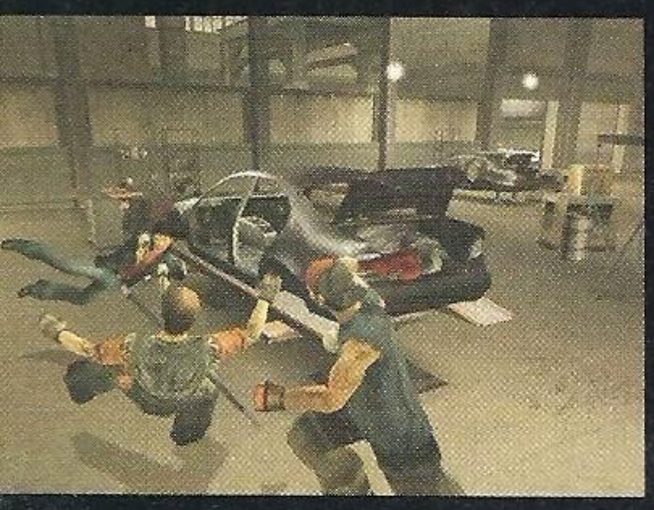
Zielony – pasek życia

Czerwony – pasek odpowiedzialny za spowolnienie akcji zarówno podczas walki wręcz jak i strzelanin – rośnie, gdy tłuczemy przeciwników i zbieramy ciosy i gdy zacznie mrugać, możemy przystąpić do akcji. Oprócz tego spada gdy wykonujemy countery.

Niebieski – pasek bloku – spada, gdy Kit robi uniki i blokuje ciosy przeciwników, gdy zejdzie do końca Kit przez chwilę jest bezbronny. Oprócz tego po złapaniu przeciwnika odmierza a czas, przez który będzie on przez nas trzymany – na przykład z twarzą przylepioną do rozgrzanej blachy.

Action button

Podczas gry bardzo często pojawia się na ekranie małe okienko z napisem, który informuje nas o tym, co możemy teraz wykonać wciskając przycisk akcji – R1. Najczęściej jest to na przykład Jump (skocz), Hide (chowaj się), Use (użyj), Pick-up (podnieś broń, krzesło). Takie napisy pojawiają się na niebieskim tle. Na żółtym pojawiają się informacje innego typu, najczęściej wtedy, gdy możemy coś zrobić przeciwnikom. Na przykład gdy trzymamy kolesia za łeb i podejdziemy do ściany pojawi się napis Smash (przywal), a podejściu do zlewu pełnego wody pojawi się Dunk (podtop). Czasami w specyficznych miejscach pojawia się napis Counter, który oznacza, że możemy wykonać jakiś kontratak z wykorzystaniem elementów otoczenia, na przykład barierki.



Moim zdaniem **Rise to Honour** ma szansę na całkiem dobrą sprzedaż i zdobycie sporej popularności. To wprawdzie nie będzie specjalnie odkrywcza zręcznościówka, ale po tym, co widziałem (a widziałem chyba wszystko, co ma do zaoferowania), że to „coś" z łatwością można w niej znaleźć. Zabawa sprawi Wam wiele frajdy. Jedyną rzeczą, która domaga się poprawki jest praca kamery podczas walki, która rzadko, bo rzadko, ale potrafi się troszkę zagubić. I może jeszcze okazjonalne problemy z wykrywaniem przez postać miejsc, w których zadziała „action button" – czasami trzeba się troszkę pomęczyć przy ustawianiu, co przy tak wymagającej zręcznościówce jest trochę drażniące.

„Kiss of the Dragon"

Oczywiście w takiej produkcji nie mogło zabraknąć dodatków. Na odkrycie czekają: dwa dodatkowe stroje dla Kita – jeden w stylu mnicha z klasztoru Wu Dang, bardzo podobny do tego, jaki nosił Li Mu Bai w „Przyczajonym Tygrysie, Ukrytym Smoku", a drugi to typowy chiński mundurek – w podobnym Jet Li jako Chen Zhen walczył w „Fist of Legend".
Oprócz tego kata liczone w czasie rzeczywistym w wykonaniu młodego Kita i młodej Michelle oraz największy skarb – filmik „Making of...". Obejrzymy w nim zdjęcia z sesji motion capture i krótkie rozmowy z Jetem Li i Corym Yuenem oraz innymi członkami ekipy. Fajna rzecz, a dla fanów Jecika wręcz kultowa.

Po tym, co napisałem wiecie już prawie wszystko o **Rise to Honour**, ale poczekajcie jeszcze na recenzję, która powinna pojawić się niebawem w Neo Plus.
Marcellus

*Śródtytuły pochodzą od angielskich tytułów filmów z Jetem Li.

Wywiad z Jetem Li

Jakie są najważniejsze różnice pomiędzy pracą nad filmem a braniem udziału w tworzeniu gry?
Podczas pracy nad filmem przygotowanie sceny akcji trwa naprawdę długo i trzeba wiele razy ją filmować, żeby uzyskać ujęcia pod różnymi kątami. Przy Rise to Honour autorzy używali systemu motion capture, który wszystkie moje ruchy rejestrował pod każdym z możliwych kątów i robił to bardzo precyzyjnie, więc poszczególnych ujęć nie trzeba było wiele razy powtarzać. Taka praca idzie szybko i na dokładkę nie trzeba się martwić kostiumem i makijażem – tym zajmą się graficy.
W sensie samego procesu tworzenia scenariusza i fabuły nie ma zbyt wielu różnić pomiędzy filmem, a grą. Sądzę, że największą różnicą jest sposób, w jaki gry są odbierane przez publiczność – aktywnie, a w filmach pasywnie. W filmie stopień zaangażowania odbiorcy ma swoje ograniczenia, w grach odbiorca nie tylko może doświadczać przeżyć bohaterów, ale także czuć się jednym z nich.

Czy jacyś inni mistrzowie sztuk walki byli zaangażowani w tworzenie Rise to Honour?
Mój przyjaciel Cory Yuen był tu ze mną i jest odpowiedzialny za choregorafię walk w Rise to Honour. Jak zapewne wiecie bardzo długo pracował w przemyśle filmowym w Hong Kongu zarówno jako choreograf, jak i reżyser bardzo wielu filmów.

Czy byłeś w stanie zrobić coś, czego nie mogłeś dokonać wcześniej?
Podczas tworzenia filmów zawsze musiałem mieć na uwadze takie rzeczy, jak ujęcie kamery, oświetlenie i inne aspekty ważne przy kręceniu filmów. Podczas pracy nad grą nie musiałem się tym przejmować i mogłem się skupić na samych ruchach i wymyślaniu nowych ciosów.

Co czułeś gdy po raz pierwszy zobaczyłeś siebie jako postać wygenerowaną przez komputer?
Trochę dziwne uczucie, gdy widzi się siebie stworzonego przez komputer i na dokładkę ta postać potrafi wykonać ruchy podobne do tych, które wykonuję w rzeczywistości.

Ile czasu spędziłeś pracując przy Rise to Honour?
W sumie zajęło mi to sześć tygodni pracy nad grą i sesji motion capture. Jednakże gra jest już w produkcji od prawie trzech lat.

Jak wiele stylów walki znajdziemy w grze?
Staraliśmy się wykorzystać jak największy wachlarz ciosów spośród wielu stylów walki, jednakże większość ciosów i ruchów jest wzorowana na tym, co pokazywałem w wielu moich filmach. To są moje firmowe ciosy, znajome odbiorcy i utożsamiane ze mną. Próbowaliśmy także kilku nowych rzeczy.

Czy stworzyłeś jakieś wyjątkowe ciosy na potrzeby Rise to Honour?
Mój dobry przyjaciel Cory Yuen pracował przy choreografii walk w Rise to Honour i pomagał przy stworzeniu kilku nowych i ekscytujących ciosów. W grze mogliśmy spróbować kilku akcji, których nie moglibyśmy dokonać w filmie. Nie mogę się doczekać kiedy wreszcie zobaczę końcowy rezultat!

Czy miałeś wpływ na to, co znajdzie się w grze?
Współpracowałem przy opracowywaniu wielu aspektów gry. Miałem także pewną władzę reżyserską. Dużo i długo rozmawialiśmy na temat fabuły i akcji, stylów walki i miejsc, w których będą się odbywać. Nauczyłem się wielu nowych rzeczy i myślę, że pomogłem zespołowi Sony przetłumaczyć styl filmów akcji z Hong Kongu na fajną i szybką grę.

Jakie są twoje ogólne wrażenia z pracy nad grą? Czego się nauczyłeś?
Moje ogólne wrażenia z pracy nad Rise to Honour są bardzo pozytywne. Dowiedziałem się, że proces tworzenia gry jest bardzo długi, trudny i żmudny. Nauczyłem się szacunku dla ciężkiej pracy, którą wykonują twórcy gier i naprawdę miło mi się pracowało z ludźmi, którzy są bardzo zaangażowani w to co robią.

Jak twój osobisty udział wpłynął na kształt tego przedsięwzięcia?
Trochę za wcześnie o tym mówić, póki gra nie została jeszcze ukończona, ale mam nadzieję, że udało mi się przekazać kilka wartościowych uwag twórcom gry. Moim zamiarem było jak największe zaangażowanie się w proces tworzenia Rise to Honour i mam nadzieję, że mój udział wpłynie pozytywnie na przyjemność płynącą z grania.

Jaka jest najważniejsza rzecz, którą wniosłeś do Rise to Honour?
Sądzę, że moje doświadczenie filmowe i w sztukach walki oraz moje oczekiwania względem hongkongskich filmów akcji były moim najważniejszym wkładem w Rise to Honour.

Czy długo musiałeś się przyzwyczajać do sesji motion capture?
Sesja motion capture nie różni się aż tak bardzo od tego, co robiłem na planie filmowym. Jedyne, do czego musiałem się przyzwyczaić to tempo, w jakim się to wszystko odbywało. Normalnie na planie są długie przerwy pomiędzy ujęciami, a tu, gdy wszystko zostało już raz ustawione, mogliśmy zarejestrować bardzo dużo materiału w krótkim czasie.

Czy widzisz dla siebie możliwość powrotu do gry wideo, na przykład w sequelu Rise to Honour?
Mam nadzieję, że w przyszłości będę miał okazję do równie przyjemnych doświadczeń.

Czy były jakieś problemy z przeniesieniem precyzji twoich ruchów przy pomocy technologii motion capture na ekran komputera? Czy jesteś zadowolony z tego, co pokazuje twój bohater na ekranie?
Chłopaki z Sony mają świetny sprzęt i oprogramowanie, które jest w stanie wychwycić precyzję ciosów sztuk walki podczas sesji motion capture. Podczas pobytu w studiu w San Diego przeprowadziliśmy testy i wprowadziliśmy kilka poprawek do sytemu motion capture. Sądzę, że rezultaty są wspaniałe.

Jak duży był Twój wpływ w sceny walk?
Podczas sesji motion capture zakładałem śmieszny kostium z tymi zielonymi kuleczkami i wraz z Corym i resztą zespołu wymyślaliśmy sekwencje. A potem je wykonywałem. Dużo dyskutowaliśmy nad ruchami i ciosami dla mnie i innych postaci i jesteśmy bardzo zadowoleni z efektów jakie osiągnęliśmy.

Mnóstwo ludzi na całym świecie przez lata oglądało Twoje filmy. Co sądzisz o okazji do przekonania nowego, młodszego odbiorcy do filmów i filozofii sztuk walki?
Zawsze intrygowała mnie zdolność gier wideo do wciągnięcia gracza w to, co dzieje się na ekranie. To był jeden z powodów, który przyciągnął mnie do pracy nad Rise to Honour. Fascynuje mnie również proces tworzenia tak pochłaniającej rozrywki jaką są gry i cieszę się, że mogłem wziąć w tym udział.

Jak Ci się podoba wizja bycia gwiazdą gry wideo i świadomość, że gracze będą się wcielać w Ciebie jako postać z gry?
Dla mnie jako aktora wizja wciągnięcia odbiorcy w świat kreowanej przeze mnie postaci jest bardzo ekscytująca. Wierzę, że jest to jedna z unikalnych zalet gier wideo, bardzo trudna do osiągnięcia podczas tradycyjnego tworzenia filmów. Filmy są wizualnym i emocjonalnym środkiem przekazu, ale gry wideo idą krok dalej i stają się wyjątkowym i osobistym przeżyciem.

Sądzisz, że jest na rynku gier wideo miejsce na więcej gier inspirowanych filmami akcji z Hong Kongu?
Oczywiście. Myślę, że zawsze znajdzie się pole do dalszego rozwoju każdego artystycznego medium.

Czy grasz w gry i jaki gatunek gier najbardziej lubisz?
Grywałem w klasyczne tytuły z lat 80.
A w kwestii gatunków to jestem raczej typem tetrisowca i preferuję raczej łamigłówki.

Wywiad przygotowało SCEA

1988

Hostages - pierwowzór Rainbow Six i innych taktycznych shooterów.

1989

Prince of Persia - kultowa gra przygodowo-zręcznościowa.

1992...

Alone in the Dark - pierwszy survival horror.

francuski łącznik

txt: Matt
oraz Gulash i Marcellus

Mainstream, jakby powiedział siwobrody mędrzec, to linia produktów przeznaczonych dla masowego odbiorcy. Mainstreamowe filmy i gry mają za zadanie podobać się możliwie jak największej grupie konsumentów. Ich tematyka nie może budzić zbytnich kontrowersji, razić, czy wywoływać gwałtownych emocji u zbiorowej klienteli. Bo się zwyczajnie nie sprzedadzą. Podstawowa różnica między producentami mainstreamowymi i offstreamowymi – kontynuuje starzec, polega na tym, że pierwsi produkują to, na co akurat jest zapotrzebowanie, a ryzyko niepowodzenia przedsięwzięcia jest znikome. Grupa numer dwa tworzy, a raczej uzewnętrznia to, „co jej w duszy gra" i uważa to za ważne zarówno dla siebie, jak i swojego pokolenia.

Francuskie produkcje, pomimo iż specyficzne niosą mnóstwo atrakcyjnego przekazu. Wiedzą o tym wszyscy, którzy z przejęciem w oczach kończyli oryginalne i cudowne gry spod igły Michaela Ancela (Rayman, Beyond Good and Evil), czy Petera Molyneux (Populus, Syndicate, Black and White, czekamy na Fable!). Wiedzą to koneserzy mocnego francuskiego kina z przejęciem wpatrujący się w takie produkcje jak „Leon Zawodowiec", „Doberman", „Miasto Zaginionych Dzieci", „Braterstwo Wilków", czy „Vidocq". Wie to również francuski rząd, który ku zaskoczeniu całej elektronicznej branży zaoferował pomoc finansową rodzimym developerom! Zastrzyk gotówki w postaci czterech milionów euro ma w założeniach ułatwić konkurowanie francuskim twórcom gier na międzynarodowym rynku, gdzie niepodzielnie rządzą tłuściutkie, amerykańskie imperia pokroju Electronic Arts i Activision. Pieniądze dostaną przede wszystkim firmy, które mają dobry pomysł na grę, ale ich sakiewki z różnych powodów świecą pustkami. Konkurencja jest twarda, ale rząd nie pakowałby ciężarówek euro w coś, w czym nie widziałby przyszłości.

Frederic Diot, analityk rynku gier podkreśla, że francuskie władze zorientowały się w potencjale drzemiącym w rodzimych producentach software'owych i przy odpowiednim wsparciu finansowym mogą one spokojnie konkurować ze światowymi gigantami. Na pierwszym miejscu wymienia się oczywiście czarnego konia ostatnich miesięcy, wypluwającego hit za hitem developera i wydawcę o dobrze znanej nazwie – Ubi Soft. Beyond Good and Evil, XIII, Prince of Persia: The Sands of Time, Ghost Recon, Splinter Cell – Ubi to płodna i niesamowicie prężna firma.

Funduszy nie zabraknie także Atari, największemu w Europie wydawcy gier, swego czasu znanego pod nazwą Infogrames. To nie Resident Evil był pionierem znanego obecnie na świat cały gatunku survival horror, gdzie walcząca z martwymi maszkarami postać przebija się przez nawiedzoną posiadłość, a cała akcja filmowana jest ze statycznych, nieruchomych kamer. Prekursorem gatunku takiego, jakim znamy go obecnie, a zarazem pierwszym „residentowym" survival horrorem był wydany w 1992 roku Alone in the Dark (właśnie od Infogrames), opowiadający o śledztwie prowadzonym przez detektywa Edwarda Carnby'ego w opętanym dworzyszczu. To Edward i jego lampa naftowa stał się inspiracją dla firmy Capcom przy późniejszym budowaniu świata Resident Evil! Serię Alone in the Dark być może nie wszyscy dziś kojarzą, ale to właśnie Francuzi jako pierwsi zaprezentowali światu protoplastę RE.

Wróćmy jeszcze na moment do wspomnianego wcześniej francuskiego rządu. Przyznając dotacje dla firm mających nowe, oryginalne pomysły ministrowie z miejsca zastrzegli sobie, iż nie będzie sponsoringu dla produkcji, z których wylewa się modna ostatnio przemoc i pornografia. Panowie za biurkami z miejsca wyrzucają do wora na śmieci wszystkie produkcje klimatami zbliżone do ostatnich bestsellerów pokroju GTA3/Vice City czy Manhunt. Nie tędy droga.

Frederic Diot z przerażeniem zaznacza, że coraz większe dochody trafiają w ręce coraz mniejszej liczby firm. Małym developerom ciężko się przebić. I to musi się zmienić.

Francja to matka kultowych dla nas (OK, dla większości z nas) imion i produkcji, zarówno tych ze świata gier, jak i książki oraz filmu. To właśnie tutaj przyszedł na świat zagrzewający swą twórczością kolejne pokolenia pisarzy science-fiction Juliusz Verne. Julek to był taki spryciarz, który całymi dniami przesiadywał w miejskich bibliotekach, skrzętnie przekartkowując kolejne książki, czasopisma i biuletyny w poszukiwaniu nowinek technicznych. Mamy późny wiek dziewiętnasty. Zaznajomiony z nowościami Verne odnajduje w literaturze swoje własne, przez nikogo dotąd nie uprawiane pole, gdzie umiejętnie łączy znaną mu współczesną wiedzę z niewyczerpanymi pokładami fantazji. To w jego książkach pojawiają się nie wymyślone dotąd maszyny przenoszące człowieka z jednego krańca globu na drugi. To Verne roztacza przed ludźmi wizje statków zanurzających się na dno oceanów, czy pojazdów wynoszących nas w kosmos. A wszystko to na podstawie zebranej wiedzy i olbrzymiego ładunku wyobraźni. Żeby nie być gołosłownym: czytelnicy dostali do swoich łapek „Podróż do wnętrza Ziemi" w 1864 roku! Rok później, kiedy nie wszyscy jeszcze ochłonęli, Verne zaatakował z książką „Podróż z Ziemi na Księżyc". Oszczędźmy sobie dalszego wymieniania. Dodajmy, iż w 1870 roku Juliusz wraz z tabunami swoich czytelników wybrał się w podmorski rejs na pokładzie słynnego Nautilusa kapitana Nemo. Oczywiście rozwój techniki sprawił, że wizjonerstwo Juliusza zostało zweryfikowane, a twórczość mistrza nie miała już tak jak kiedyś waloru wyprzedzania swojego czasu. Jego książki nadal jednak potrafią zaspokoić w czytelnikach głód na zdarzenia niezwykłe, potrzebę utożsamiania się z silnymi indywidualnościami, no i są fachową ilustracją tego, jak nieprawdopodobne zmienia się w rzeczywiste. W 1905 roku Francja pożegnała mistrza. W dalszym ciągu jednak inspiruje on swymi osiągnięciami kolejne rzesze czytelników. W tym twórców gier i filmów, a we francuskich grach video nie brakuje właściwego dla Verne'a wizjonerstwa.

A bliżej francuskiego świata gier? Tu na pierwszy plan wysuwa się Peter Molyneux, którego imię nie schodzi z ust

graczy praktycznie od jego debiutu. Nic w tym dziwnego – szalony Piotr, nazwany przez prasę ekscentrykiem o duszy artysty nie daje o sobie łatwo zapomnieć. Pod koniec lat 80. Molyneux podjął decyzję o założeniu firmy Bullfrog, która w krótkim czasie eksplodowała nietuzinkowymi, bardzo oryginalnymi i grywalnymi tytułami. Ile nocy spędziliśmy przebijając się przez mroczne Syndicate, baśniowe Magic Carpet, czy strategiczne Dungeon Keeper – pojęcia nie mam! Wiem natomiast, że kreatywna ekscytacja Piotra pod barwami Bullfrog trwała do momentu, gdy firma zaczęła się rozrastać i powolutku zaczęły z niej wypływać sequele co głośniejszych produkcji. Molyneux, przeciwny polityce „zróbmy kopię czegoś, co się dobrze sprzedawało", a więc mainstreamowi pod wszelką postacią, porzucił giganta, którego sam stworzył i postanowił zacząć wszystko od nowa.
Od siedmiu lat Peter ma nową firmę (Lionhead Studios), pod której skrzydłami pracuje nad kolejnymi, charakterystycznymi tylko dla niego produkcjami. Pierwszym tytułem firmowanym przez Lionhead był wydany w marcu 2001 Black and White – nieszablonowa krzyżówka wielu gatunków gier, w której gracze wcielili się w boga dowolnie kształtującego świat gry. Wedle własnego uznania gracz mógł troskliwie opiekować się poddanymi, lub, niczym szaleniec, powybijać pałętające się po wiosce ludziki. Patrząc na produkcje Molyneux od razu zauważymy, jak bardzo ceni on sobie swobodę, niezależność i ogromną interakcję ze światem gry. Molyneux jest potwornie bogaty, ale nie przetraca całej kasy na swoim jachcie cumującym w Cannes, czy luksusowych hotelach Saint-Tropez. Peter opiekuje się także innymi wizjonerami; wziął pod skrzydła kilku zdolnych chłopaków i dał im pieniądze na produkcję Fable, a jeszcze inna ekipa ciężko haruje nad BC. To jednak jeszcze nic przy tym, co szalony Piotr zrobił dla Jeffa Mintera – kultowego twórcy gier poprzednich dekad (autora między innymi Tempesta czy Llamatrona). Gdy Minter wpadł do niego na zwyczajową herbatkę mając „niezły pomysł", wyszedł z devkitem do GameCube pod pachą. Projekt nosi nazwę Unity.

Ciągle jesteśmy przy artystycznej duszy Francuza w przemyśle gier video. Grzechem byłoby pominięcie człowieka o imieniu Michael Ancel. W 1995 roku Michał pokazał światu elektronicznej rozrywki, że zna się platformówkach jak mało kto i potrafi je robić. Dowodem był pierwszy, kipiący baśniowymi kolorami i przyjaznymi rozwiązaniami Rayman. Gracze z olbrzymim entuzjazmem zatopili się w przygodach sympatycznego ludzika pozbawionego kończyn, z obłędem w oczach domagając się kolejnych części. Gra była przede wszystkim bajecznie wykonana, powodując solidny szczękoopad wśród obserwatorów. Śledząc przygody Raymana po prostu nie dało się nie zauważyć, jak bardzo Ancel ceni sobie w grach piękno wykonania i swobodę poruszania się. Trójwymiarowy sequel w roku 2000 okazał się strzałem w dziesiątkę, a prasa i gracze oddali w stronę Raymana 2 głęboki pokłon zachwytu. Nie było w tym czasie śliczniejszej i mocniej chwytającej za serce zręcznościówki. Jednak kopiowanie sprawdzonych komercyjnie pomysłów zdawało się nie pasować do Ancela. Dlatego trzecią część przygód Raya (de facto bardzo udaną, ale już nie tak innowacyjną jak poprzedniczki) opracował inny zespół, a on sam zatopił się w nowym projekcie, dziś znanym pod nazwą Beyond Good and Evil. Ci, którzy grali są zachwyceni. Zadowolony jest też Ancel, bo udało mu się zamknąć w tej grze wykreowany przez niego mini-wszechświat, rządzący się swoimi prawami. Nacisk na prześliczne wykonanie, swoboda poruszania się, mozolne odkrywanie tajemnic, zwiedzanie kolejnych miast, wiosek, poznawanie nowych istot (przyjaznych i wrogich) – no po prostu czuć w tym francuską robotę. Czuć Ancela. Czuć też mniejszą, lub większą inspirację Vernem. Moim zdaniem Beyond Good and Evil to jeden z niewielu tytułów (zaraz po Zeldzie i Shenmue), w które się nie gra, a zwyczajnie przeżywa! Mnóstwo patentów, tempo akcji, które sami napędzamy, uczestniczenie w baśniowej przygodzie – „dobrze, że są tacy producenci gier, jak Michael Ancel"! Dzięki nim nie brakuje oryginalnych pozycji, nad którymi aż chce się dłużej przysiąść. Choć nie oszukujmy się – Ancel filantropem nie jest i żeby móc sobie pozwolić na produkowanie gier takich, na jakie ma aktualnie ochotę musiał się trochę mainstreamem „ubrudzić", czyli po prostu zarobić furę kasy. A mniejsi developerzy? Muszą podążać podobnym tropem i robić gry, które spodobają się wydawcom albo panom odpowiedzialnym za przyznawanie funduszy rządowych. No chyba, że ktoś połączy mainstream z offstreamem i na czymś nowym i niekonwencjonalnym zarobi masę floty. Ale takich geniuszy jest mało, a jednym z nich jest właśnie Molyneux.

Szykuje się nam istny pochód francuskich produkcji przez rynek gier video. Pomyślimy przez moment, dlaczego to właśnie francuscy, a nie przykładowo niemieccy czy brytyjscy producenci zaczynają ostatnimi czasy coraz częściej

...2004
francuskie ekipy

Ile znacie ekip pochodzących z Niemiec i wydających na całym świecie gry na konsole? Ile ze słonecznej Italii, a ile z Polski? Francja rośnie w siłę i na naszych oczach staje się prawdziwą kolebką europejskiej sceny developerskiej gier komputerowych i video. Zresztą: do diabła z grami komputerowymi, każdy może taką napisać na swoim pececie. Co innego na konsole: devkity, żmudne zatwierdzenie przez Sony, Segę bądź Nintendo i nieporównywalnie większy budżet powodują, że nie każdy ma szanse tutaj zaistnieć. Oczywiście młode ekipy bez dorobku zaczynają od prostych i niskobudżetowych produkcji – w większości przypadków nie mówimy więc o rzeczach na miarę Ancela czy Molyneux. Ale każdy od czegoś zaczynał.
Jest jeszcze jedna rzecz, która cechuje francuskich deweloperów. Na ogół są wolnymi strzelcami – opracowują gry i szukają wydawcy, zamiast pracować w wewnętrznych studiach jednego z gigantów. I co ciekawe, po ich gry sięgają nawet takie tuzy jak Namco (wydawca Plague of Darkness) czy Capcom (wydawca USS Antarctica).
Zobaczmy zatem co słychać we Francji – oto dziesięć ekip, które aktywnie dłubią przy grach na konsole.

Arkane Studios
Data: Maleńki zespół składający się z dziesięciu członków pod dowództwem Raphaela Colantonio. Czy uwierzycie, że tylko tylu ludzi potrzeba było, by stworzyć recenzowany miesiąc temu hardcore'owy erpeg Arx Fatalis najpierw na Peceta, a potem na Xboxa? Studio znajduje się w Lyonie i zostało założone przez ludzi pracujących wcześniej w branży. Prace nad Arx Fatalis sfinansowali z własnych oszczędności, a gotową grę kupił wydawca. To prawdziwy sukces.
Co dalej: Arx Fatalis 2 na Peceta i Xboxa. Jeszcze większy, ładniejszy i bardziej rozbudowany.

Arx Fatalis

Babylon Software
Data: Założyciel Babylon, Christophe Gandon wcześniej pracował w Ubi Soft, gdzie zdobywał doświadczenie pracując przy modelach fizycznych w F1 Racing Simulation. Kilka miesięcy później większość ekipy F1 odeszła i założyła własne studio, które liczy około dwudziestu pięciu osób. Ich pierwszą grą było Furious Karting na Xboxa, wydane przez Infogrames. I choć karty nie sprzedały się w jakiejś gigantycznej ilości, pozwoliły im stanąć na nogi.
Co dalej: Wyścigi samochodowe RPM Tuning na PlayStation 2. Z fabułą i sporym naciskiem na realizm.

RPM Tuning

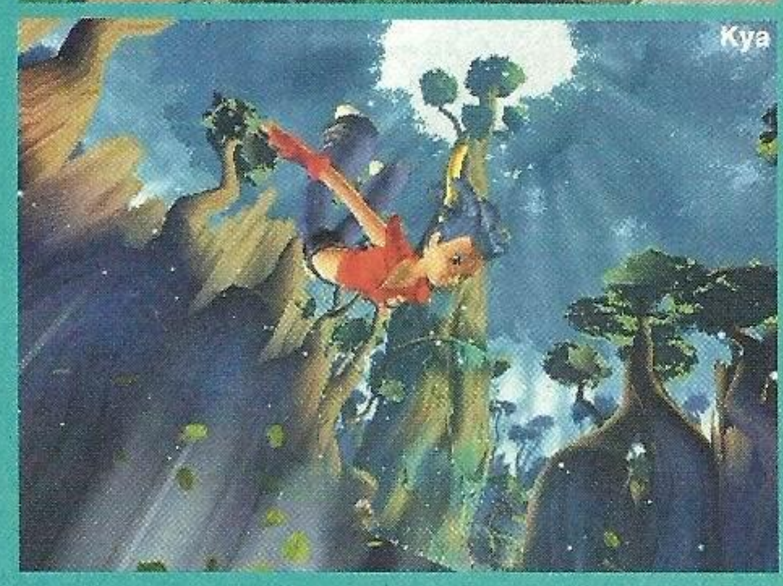
Darkworks
Data: Nie sposób nie znać tej firmy. I pomyśleć, że dziesięć lat temu zaczynali od opracowywania prezentacji multimedialnych. Gdy panowie puknęli nieco grosza, zdecydowali się zabrać za gry video. W Infogrames tak spodobały się ich dema i prezentacje, że zaproponowano im stworzenie Alone In The Dark 4 – kolejnego epizodu przygód Edwarda Carnby'ego. Dziś ekipa liczy ponad czterdzieści osób i w dalszym ciągu się rozrasta – trwają prace nad nowymi projektami...
Co dalej: Inspirowana dziełami Juliusza Verne'a przygodówka USS Antarctica na PS2 i Xboxa dla Capcom.

USS Antarctica

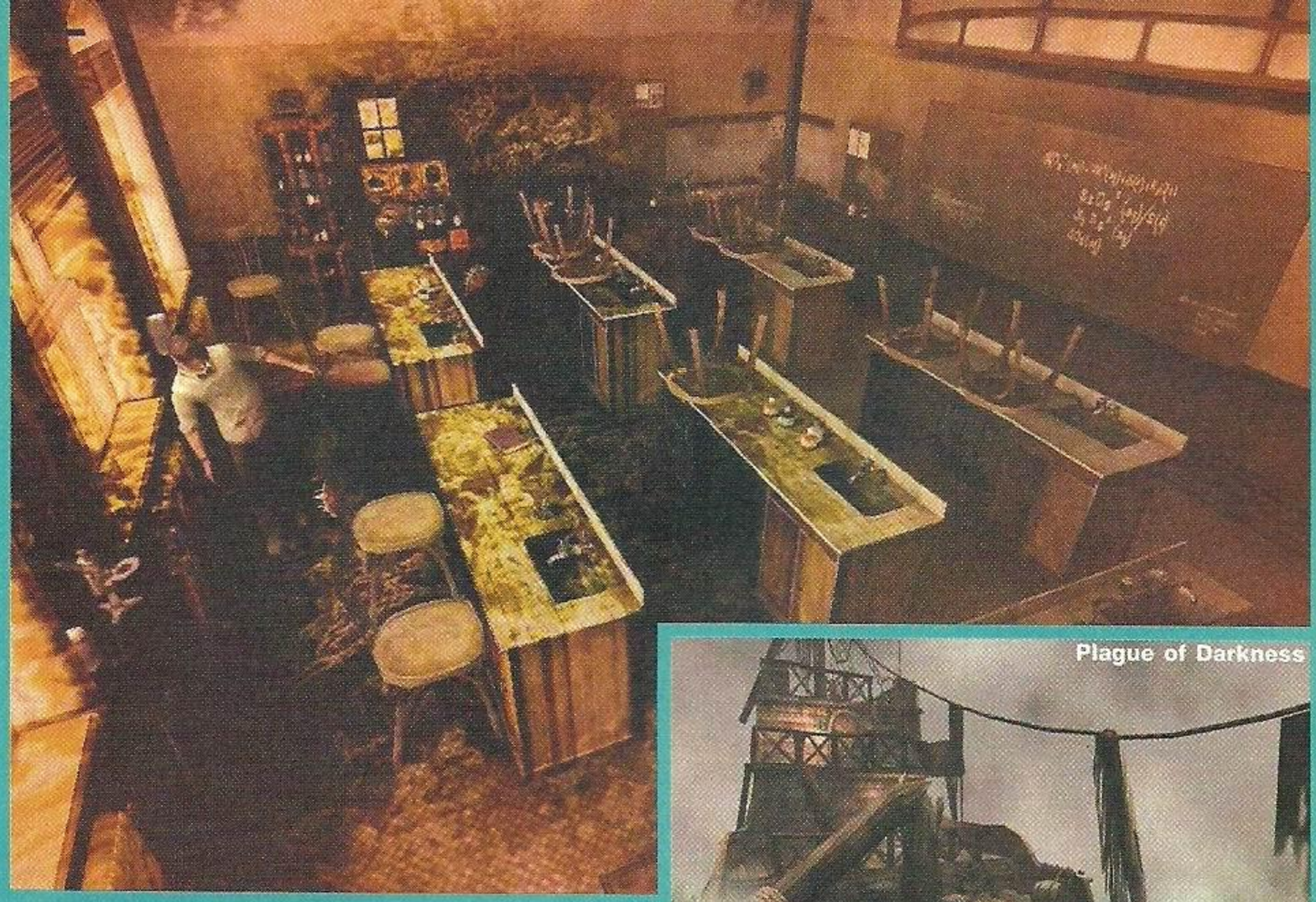
Doki Denki
Data: Pascal Stradella zaczynał w 1995 z malutkim teamem opracowującym dla Infogrames gry na licencji. No i stworzyli The Smurfs. Później z powodzeniem pracowali również dla Disney Interactive przy kolejnych licencjach. Za zarobione pieniądze Doki Denki kupiło kultowe Delphine Sotware (Flashback, Another World, Moto Race), dzięki czemu całe składające się z sześćdziesięciu osób studio zostało podzielone na dwie ekipy – pracujące jednocześnie nad dwiema pozycjami.
Co dalej: Wyścigi Moto Race Traffic i zręcznościówka Dragon Hunter dla Sony na PlayStation 2. Słabo?

Dragon Hunters

Eden Games
Data: Kolejna ekipa wywodząca się z Infogrames. Jej szef, Stephane Baudet w czasach 8-bitowców stworzył kultowe Hostages. I podobnie jak inni, na początku zabrał się za zarabianie pieniędzy na licencjach – Asterix, Tintin, Spirou i Lucky Luke na wszelkiej maści sprzęt grający. No a potem zaatakował go sam właściciel i szef Infogrames z pomysłem, by stworzyli wyścig samochodowy. Było to V-Rally, którego trzy części sprzedały się w milionach egzemplarzy. Zespół liczy siedemdziesiąt osób, a kolejna gra Eden Games to przyjemna Kya: Dark Lineage.
Co dalej: Nie mamy pojęcia – milczą jak grób. Ale na pewno coś się kroi...


Kya

Hydravision
Data: Historia niczym z hollywoodzkiego filmy. Bracia Potentier zaczynali w (uwaga, uwaga) garażu ich ojca, gdzie wraz z ekipą ochotników opracowali kilka demek własnych technologii. Rozpoczęli prace nad pierwszą grą, ale nie udało im się znaleźć wydawcy. Zdobyli za to



doświadczenie i devkit do PlayStation 2, na którym – już jako Hydravision – działają od roku w sile dwudziestu pięciu osób, zasilani budżetem wydawcy Microids. Nie mają na swoim koncie żadnej gry, ale udało im się sprzedać kolejny projekt, będący już prawie na ukończeniu...
Co dalej: Obscure, świetnie zapowiadający się horror na PlayStation 2.

Widescreen Games

Data: I jeszcze jeden człowiek, który kiedyś pracował w Infogrames. Olivier Masclet założył własną firmę prawie pięć lat temu, a dziś zatrudnia blisko pięćdziesiąt osób. Doświadczenie nabyte przy produkcji Outcast przydało się przy opracowaniu całkiem przyjemnej gry Dune dla wydawcy Cryo. Ekipa rozpoczęła prace nad Dune 2, ale Cryo zbankrutowało. Studio musiało zarabiać pieniądze na drobnicy (Fame Academy dla Monte Cristo Games), ale odkuło się i powoli staje na nogi, pracując jednocześnie nad dwiema nowymi pozycjami.
Co dalej: Airborne Troopers, shooter w realiach drugiej wojny światowej i Plague of Darkness – survival horror w średniowieczu dla Namco.

F4 Toys

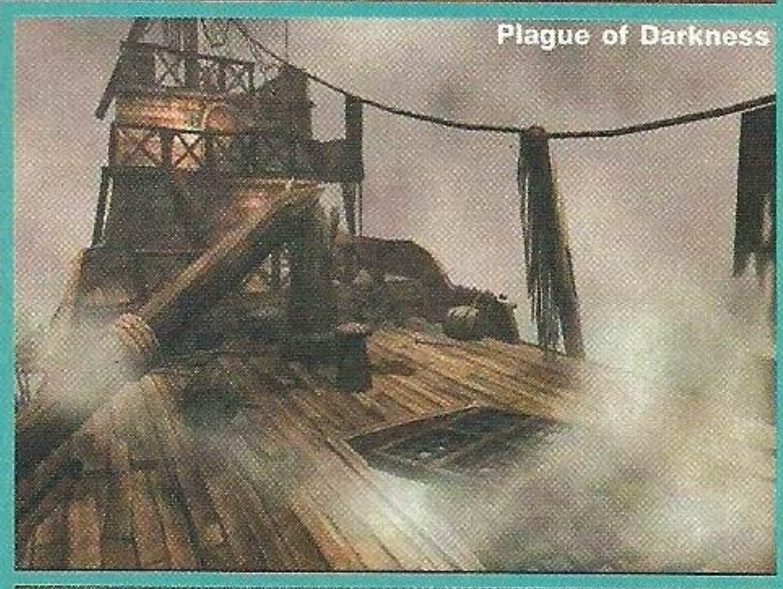
Data: Ekipą dowodzi Frederic Raynal, twórca Alone in the Dark. Wcześniej szefował już dwóm zespołom: Adeline Software, które dało nam Time Commando czy fantastyczne Little Big Adventure, a także No Cliche, które stało się częścią Segi. Po porażce Dreamcasta Sega zdecydowała się na cięcie kosztów i rozwiązała studio. Raynal i jego ludzie zrobili sobie dwa lata wolnego, po czym wzięli się w garść i otworzyli nowe biura. Raynal chce, żeby było tak jak dawniej – mały zespół, pełna kontrola nad produktem. Dlatego ekipa liczy jedynie dwadzieścia pięć osób
Co dalej: Pojęcia nie mamy. Ale chcielibyśmy czegoś na miarę Alone'a czy przygód Twinsena.

Kawaii Studio

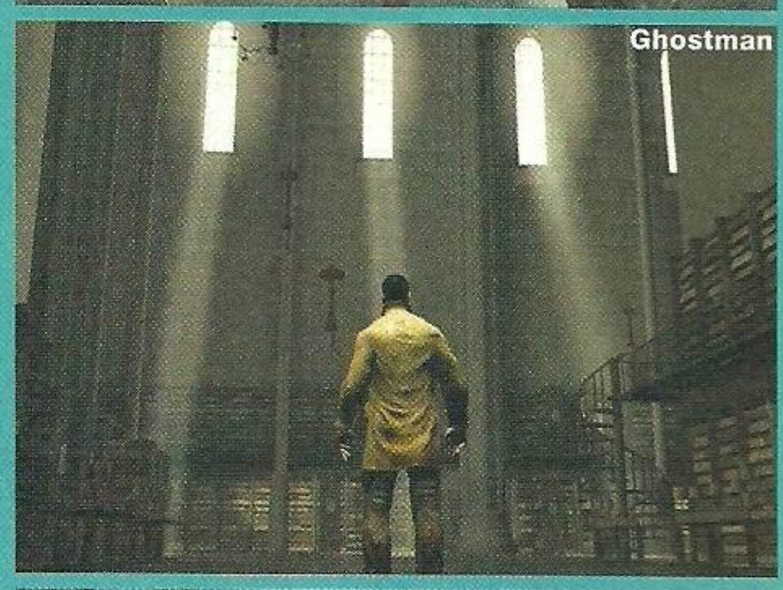
Data: To niesamowite, ilu zdolnych ludzi ucieka z Infogrames/Atari. Zła atmosfera w miejscu pracy, czy co? Kawaii założyło pięciu „spadochroniarzy" właśnie z francuskiego giganta. Pracowali wcześniej przy Mission: Impossible, Alone in the Dark 2 czy Sheep, Dog & Wolf, czyli nad rozsądnymi pozycjami. Studio dostało dofinansowanie od francuskiego rządu; między innymi dzięki temu zatrudnia około trzydziestu osób i pracuje równocześnie nad aż trzema nowymi pozycjami
Co dalej: Śliczny horror Ghostman, shooter Gravity One i inwazja ufoków na zamek i In Ufo Veritas na konsole nowej generacji.

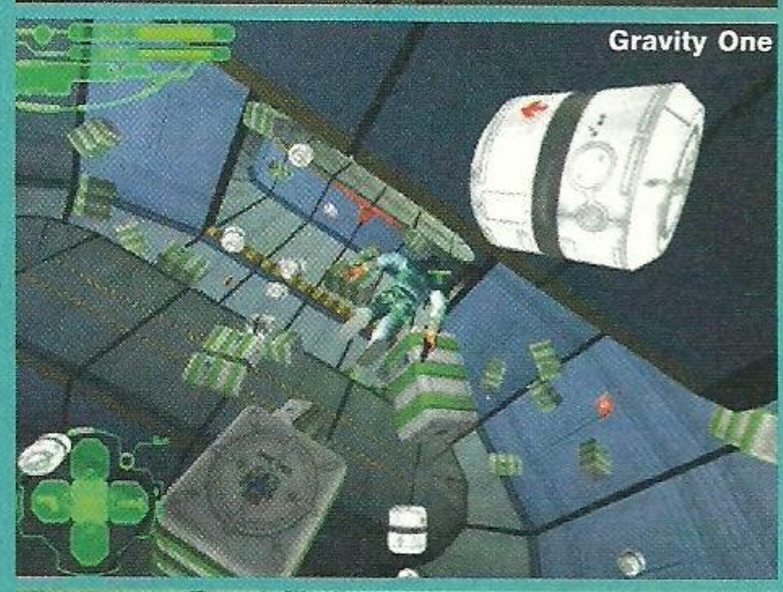
Quantic Dream

Data: Zanim David Cage otworzył własne studio,był już milionerem. Jako dwudziestoletni chłopak porzucił szkołę i przyjechał do Paryża komponować muzykę do telewizji, a potem do gier video – głównie dla Cryo. Dalej poszło już gładko – własna firma i Mikron: The Nomad Soul, kultowa przygodówka z Davidem Bowie, którego Cage osobiście przekonał do zagrania głównej roli. The Nomad Soul to jeden z najlepszych przykładów francuskiego mieszania przeróżnych stylów w wielkim tyglu idei.
Co dalej: Rewelacyjnie zapowiadająca się gra przygodowa Fahrenheit na konsole nowej generacji. Więcej o niej za miesiąc!


Plague of Darkness

Airborne Troopers


Ghostman


Gravity One

Fahrenheit

dochodzić do głosu. Być może dlatego, że gracze w zalewie szybkich sequeli i przy całym tym kopiowaniu sprawdzonych pomysłów w głębi duszy domagają się powrotu do oryginalnych i świeżych pomysłów. Francuzi trochę na przekór mainstreamowi ciągle szukają nowych rozwiązań i powiewu świeżości, choć nie mogą się przecież bez mainstreamu obejść – wysoka sprzedaż to podstawa, a wielcy wydawcy bardzo rzadko wykładają kasę na choćby potencjalnie niedochodowe produkcje. Inicjatywa francuskiego rządu może przynieść całkiem dobre skutki i być może już niedługo światło dzienne ujrzy kilka nowych i miejmy nadzieję rewolucyjnych gier. Choć z drugiej strony istnieje obawa, że zaczną powstawać produkcje zbyt ambitne, w stylu naszego kina moralnego niepokoju, które Zygmunt Kałużyński bardzo zgrabnie przemianował na „kino moralnego niedorozwoju". Tak to bywa, gdy ktoś w prostą w gruncie rzeczy rozrywkę pragnie wpleść za dużo „wysokiej kultury". Znaj proporcium, mocium panie...
Jest jednak szansa, że francuskim developerom uda się stworzyć coś nowego. Mają oni bowiem ten dar, że nawet w wyświechtanej konwencji udaje im się zakląć coś magicznego, innowacyjnego i zwyczajnie innego. Jakby czuwał nad nimi duch Juliusza Verne'a, który gładząc siwe brodzisko dobrotliwie uśmiecha się z zaświatów. Sprawa ma jednak szersze tło. Przyjrzyjcie się czołowym francuskim filmom, ot chociażby takim jak „Miasto Zaginionych Dzieci", czy „Braterstwo Wilków". Nikt mi nie wmówi, że te produkcje kopiują jakieś sprawdzone schematy i ciągną na popularności dobrze sprzedających się tytułów. Teatralne kostiumy, zdjęcia, aktorzy, muzyka, tajemniczość, ogromne przywiązanie do szczegółów, koloru, światła – te filmy mają niesamowity, niemal fizycznie wyczuwalny nastrój! Są absolutnie nowatorskie, piękne! Psychodeliczne kadry w „Mieście...", gdzie akcja toczy się na granicy koszmarnego snu i jawy, czy ciężki, wciągający klimat „Braterstwa...", gdzie widz przenosi się w inną rzeczywistość – tego się nie zapomina, bądź odrzuca już na wstępie. Bardzo specyficzne i oryginalne francuskie produkcje odciskają na mainstreamie coraz silniejsze piętno. Za francuskimi twórcami gier stoi przecież cała wielowiekowa tradycja kulturalna Europy, nieprzeliczona ilość dzieł sztuki, poematów, powieści, cała wreszcie historia Starego Świata. Wielki tygiel, w którym się to wszystko kotłuje, a umiejętny twórca potrafi wyciągnąć z niego to, co wartościowe. Nie od parady jest tu wspomnieć o posuniętej do granic fobii niechęci Francuzów do wszystkiego, co amerykańskie lub anglosaskie. Z Francji przez stulecia promieniowały wzorce kulturalne na całą niemalże Europę i teraz, w obliczu macdonaldyzacji świata, stara się ona odzyskać utraconą pozycję. Na wszystkich frontach, w tym oczywiście na froncie gier wideo... A to świadczy o tym, że gry awansowały bardzo wysoko w hierarchii sztuki – w końcu francuski rząd finansuje oprócz gier choćby tamtejszą kinematografię. Może u nas też ktoś kiedyś wpadnie na taki pomysł?

Wracamy do gier. Światowe tendencje są trochę odmienne od tego, czym próbują karmić nas Francuzi. Znakomita większość graczy po prostu nie chce już trzaskać w tytuły długie i skomplikowane, przynosząc przed telewizor raczej gry dynamiczne, krótkie i niejako z urzędu pozbawione elementu uczestniczenia w wielkiej przygodzie. Przykro więc, że takie pozycje, jak Beyond Good and Evil zalegają na półkach nie sprzedając się najlepiej i sięgają po nie nieliczni zapaleńcy. Uderzanie w grupę inną niż mainstream jest cholernie ryzykowne i często kończy się komercyjnym niewypałem. Tym większy szacunek dla francuskich developerów za szukanie nowych ścieżek. Któregoś dnia może się okazać, że ludziom obrzydły sequele, super szybkie, niewymagające produkcje i całe to kopiowanie sprawdzonych pomysłów, a wówczas raz jeszcze spojrzą w stronę kraju, gdzie zamiast herbaty pije się wino. Molyneux, Ancel, Jeunet (twórca „Delicatessen" i „Miasta Zaginionych Dzieci"), Gans („Braterstwo Wilków") – oni już zajęli swoje zasłużone miejsce w panteonie sław. Przebijając się przez ich dokonania poznamy prawdziwe pojęcie „duszy Francuza" – złożonej, indywidualnej, artystycznej, nastawionej na piękno i kontrowersję. Uderzają rzadko, ale mocno, tylko czasem kopiując to, co aktualnie dobrze schodzi ze sklepowych półek. Pora na kolejne talenty i ich rząd to wie! Niektóre francuskie produkcje to rewelacyjna odskocznia od mainstreamu czy komercji. Gry „Made in France", podobnie jak wszystko, co specyficzne, zawsze znajdą swoich zatwardziałych przeciwników i gorących zwolenników. Przejrzyjcie kilka wymienionych filmów, sprawdźcie w akcji przytoczone gry. Te pozycje mają swój niepowtarzalny klimat! Osobiście straciłem nadzieję, że kiedykolwiek oderwę się od przygód słodziutkiej Jade przemierzającej z aparatem w łapie rozległy świat Hyllis. Wy też dajcie jej szansę!
Matt

LOGILINK

Do wygrania wypasione głośniki

Logitech Z-5300 THX

Zestaw głośników Z-5300 firmy Logitech sprawi, że każda gra komputerowa będzie również przeżyciem muzycznym. Certyfikat THX i duża moc głośników to niezaprzeczalne atuty tego zestawu. Opatentowany, dwukomorowy subwoofer emituje basy z dwukrotnie większą mocą niż to możliwe do osiągnięcia w głośnikach konwencjonalnych. Głośniki satelitarne z aluminiowymi korektorami fazy dostarczają całe bogactwo tonów średnich i krystalicznie czystych tonów wysokich w doskonałej równowadze. Wielofunkcyjny pilot zdalnego sterowania SoundTouch™ pozwala szybko zmieniać ustawienia dźwięków. Obrotowe podstawki głośników można przymocować do ściany lub postawić na biurku. Głośniki zestawu Z-5300 mają zdejmowane osłony i membrany z aluminiowymi zatyczkami fazowymi.

- 280-watów realnej mocy RMS, 5.1, certyfikat THX – zestaw głośników do komputera i konsoli do gier wideo
- Głośniki satelitarne z aluminiowymi korektorami fazy są źródłem przepięknych dźwięków - Przejściówka do konsoli PlayStation®, Xbox™ i GameCube™
- Subwoofer: opatentowany, dwukomorowy, drewniany generuje basy o dwukrotnie większej mocy niż to możliwe w głośnikach konwencjonalnych
- Głośniki można zawiesić na ścianie lub postawić na biurku, a kratki ochronne można zdjąć - Dwuletnia gwarancja producenta
- Przełącznik wyboru źródła pozwala uzyskać dźwięk surround 5.1 ze źródła 4-kanałwego lub źródła 5.1. - Pomoc techniczna w pełnym zakresie
- Wielofunkcyjny pilot zdalnego sterowania SoundTouch™ ze złączem do słuchawek, regulatorem głośności subwoofera i przełącznikiem zasilane/tryb gotowości

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C).

Pytanie: Ile głośników znajduje się w zestawie Dolby Digital 5.1?

a) sześć
b) pięć
c) cztery

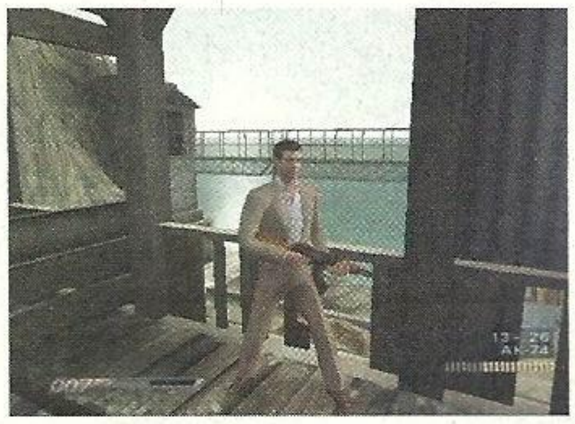
Nagrodę sponsoruje firma

Logitech

www.logitech.pl

Koszt wysłania jednego SMSa to 2zł + VAT.
Usługa dostępna w sieciach ERA/Plus/IDEA.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

- **Dobre:** Moc Bonda zaklęta na krążku. Dopracowana, pięknie przedstawiona gra na gorącej licencji. Kooperacja!
- **Złe:** Misja ze śmigłowcem jest słaba.
- **Brzydkie:** Tu nie ma niczego brzydkiego. Śliczna gra.



James Bond 007
Everything Or Nothing

Everything or Nothing ma wszystkie cechy superprodukcji. Doskonała licencja filmowa, pierwszoligowa obsada i stosunkowo proste mechanizmy rozgrywki, które da się przyswoić w mgnieniu oka. Pytanie tylko dlaczego Was – czytelników Neo Plus – powinna interesować kolejna gra na licencji?

Wprawdzie odpowiedź na to pytanie da się zamknąć w jednym zdaniu, ale tym razem nie będzie tak łatwo. Są przynajmniej trzy powody, dla których **Everything or Nothing** uważam za grę bardzo ważną, prawdziwy nowy rozdział wśród konsolowych superprodukcji. Mam niezwykłą ochotę pokrótce je przedstawić, jeszcze zanim szczegółowo rozpruję nowego Bonda.

A zatem po pierwsze – to kolejny po Lord of the Rings: Return of The King przykład wspaniale wykorzystanej licencji filmowej. Wyciśniętej praktycznie do ostatniej kropelki. Wraz z przeskoczeniem na nowe platformy i wzrastającymi kosztami produkcji gier nadchodzi era licencji i sequeli. Jeśli będą one wyglądać tak, jak **Everything or Nothing**, to naprawdę nie mamy czego się obawiać.

Po drugie, jest to przykład doskonale wyważonej gry zręcznościowej. Większość z Was na podstawie własnych doświadczeń spodziewa się, że licencjonowane produkcje obarczone są jeszcze przed urodzeniem garbem o imieniu „głupawka". Mają być jak najbardziej mainstreamowe, nieskomplikowane i przyjemne w odbiorze. Po to, aby trafiały do jak największej liczby odbiorców. Tymczasem **Everything or Nothing** pod tym względem zadziwia, bo jest doskonale zbalansowane. Jeśli gracz będzie chciał śmignąć sobie przez ten „film" na luzaku – zrobi to. Jednak jeśli ceni niełatwe wyzwania i oczekuje czegoś więcej niż bezstresowej sieczki, otrzyma to od tej pozycji.

I wreszcie po trzecie: **Everything or Nothing** to świetna gra.

Bond, James Bond

Electronic Arts dzierży licencję Jamesa Bonda od bardzo dawna – bodaj od Tomorrow Never Dies, które ukazało się na PS one i Nintendo 64 (choć były to dwie różne gry; na PS one była to średnio udany shooter tpp, natomiast na N64 – klasyczne fpp). Mieliśmy 007 Racing, Nightfire, Agent Under Fire... Żadna z nich nie była jednak w stanie dorównać kultowemu statusowi Goldeneye, jednej z najlepszych gier w historii konsol. Choć trzeba przyznać, że Nightfire zbliżało się już momentami do gry dobrej, oferując miksturę strzelaniny, skradanki i pościgów samochodowych. Czego brakowało w tych grach? Jak się okazuje mnóstwa rzeczy, które znalazły się w **Everything or Nothing**.

Fabuła kręci się wokół niejakiego Nicholaia Diavolo, który wchodzi w posiadanie potężnej nanotechnologii zdolnej unicestwić świat. Naturalnie na przeszkodzie staną mu brytyjskie służby specjalne MI6, ze stojącą na ich czele tajemniczą M. Organem wykonawczym będzie agent 007 James Bond, wraz z licznymi laskami pomagającymi mu w walce. Tak się składa, że przyjacielem i mentorem Diavolo był niejaki Max Zorin, którego Bond unicestwił w filmie „A View To A Kill", tak więc Nicholai nie pała miłością do naszego bohatera.

Bonda gra Pierce Brosnan, M – Judi Dench, Q – John Cleese, w Nicholaia Diavolo wcielił się Willem Dafoe. Mya śpiewa tytułową piosenkę i pojawia się w grze jako agentka amerykańskiego wywiadu, oprócz niej występują też supermodelka Heidi Klum oraz aktorka Shannen Elizabeth. Acha, nie zapominajmy o Szczękach – Richard Kiel również użyczył swojej facjaty. Niezła obsada.

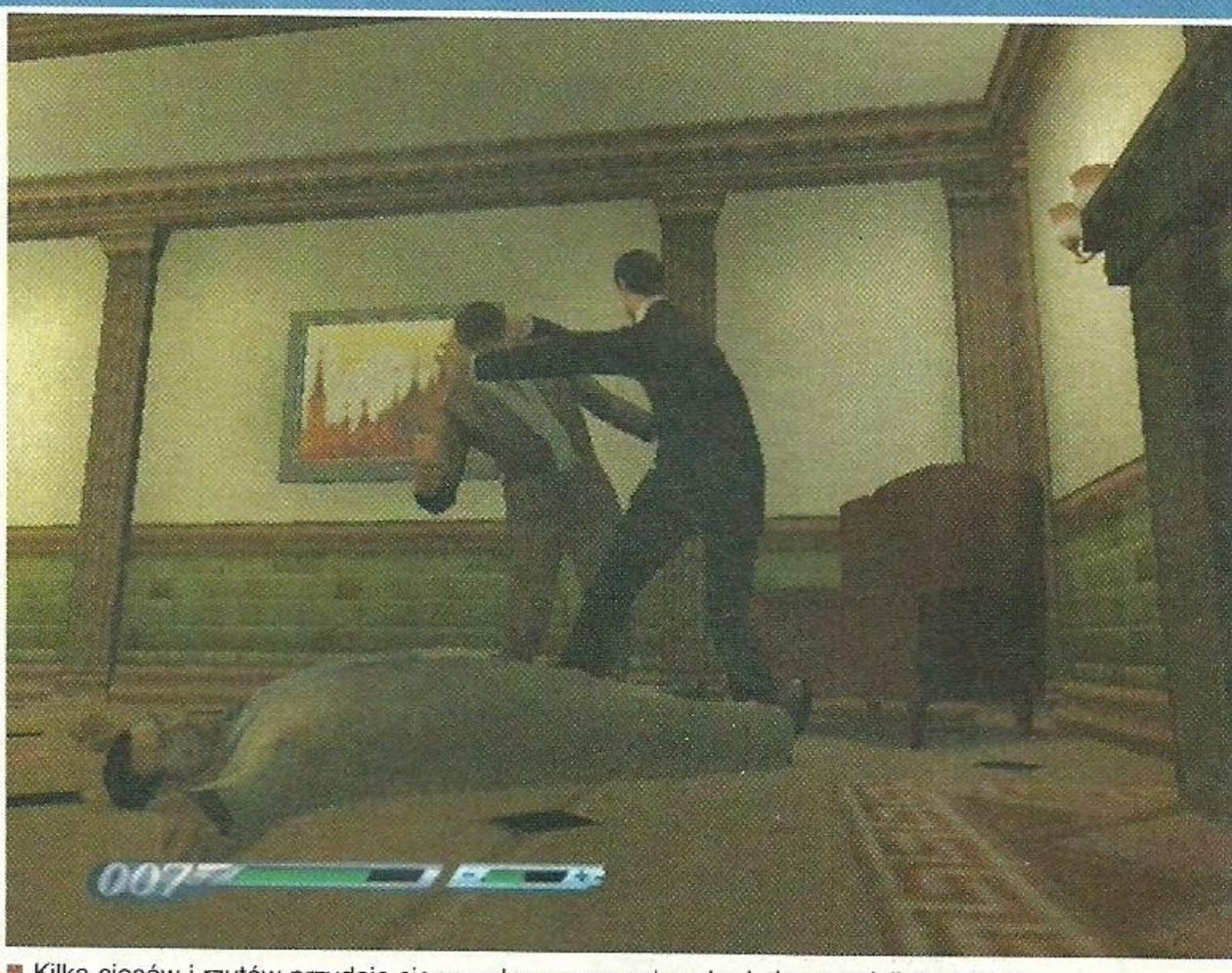
Stealth & Destroy

EoN to przede wszystkim zręcznościówka tpp, czyli z kamerą pokazującą postać bohatera. Dlaczego EA zrezygnowało z widoku fpp dowiecie się z wywiadu z producentem gry. Ja mogę jedynie dodać, że teraz gra się zupełnie inaczej. W moim przekonaniu nawet lepiej – widać wszystko, co robi Bond, a gra zyskuje na tym szpiegowski charakter, bo i elementów skradanki w **EoN** nie brakuje.

Misje są liniowe, ale nie pozbawione licznych skrótów, tajnych przejść i ukrytych bonusów. Do niektórych trzeba odpowiednio podejść – na przykład M życzy sobie, żeby Bond pozostał niezauważony i jedyne, co zostaje to skradać się pod kamerami. A przeciwnicy sporo widzą i potrafią odpowiednio zareagować. Na ogół trzeba gdzieś dotrzeć bądź coś znaleźć, co jednak okupione jest licznymi strzelaninami i walką praktycznie o każdy metr. Ponieważ **Everything or Nothing** to w gruncie rzeczy dobrze przemyślany i rozbudowany shooter. James może kucać, przytulić się plecami do ściany i wychylić na chwilę, by posłać celną serię. Może rzucić się przed siebie ze spluwą w dłoni, niczym Max Payne. Umie biegać i cicho podkradać się do przeciwników. Wystrzeliwana linka z hakiem umożliwia mu pokonywanie wysokości; mało tego – może prowadzić ostrzał wisząc na linie. Ale nie myślcie, że wystarczy wyjść z kałachem w ręku i naparzać przed siebie ile wlezie. Walki są bardzo taktyczne, a nieprzyjaciół sporo i trzeba pokombinować nad odpowiednim rozegraniem starcia.

Zabawa w kotka i myszkę z najemnikami Diavolo jest satysfakcjonująca i niezwykle emocjonująca. Jest automatyczne celowanie

■ Ekipa Need For Speed odpowiedzialna za sekcje jeżdżone spisała się znakomicie także z motorami - mogą spokojnie dołączyć jednoślady do kolejnego NFSa.



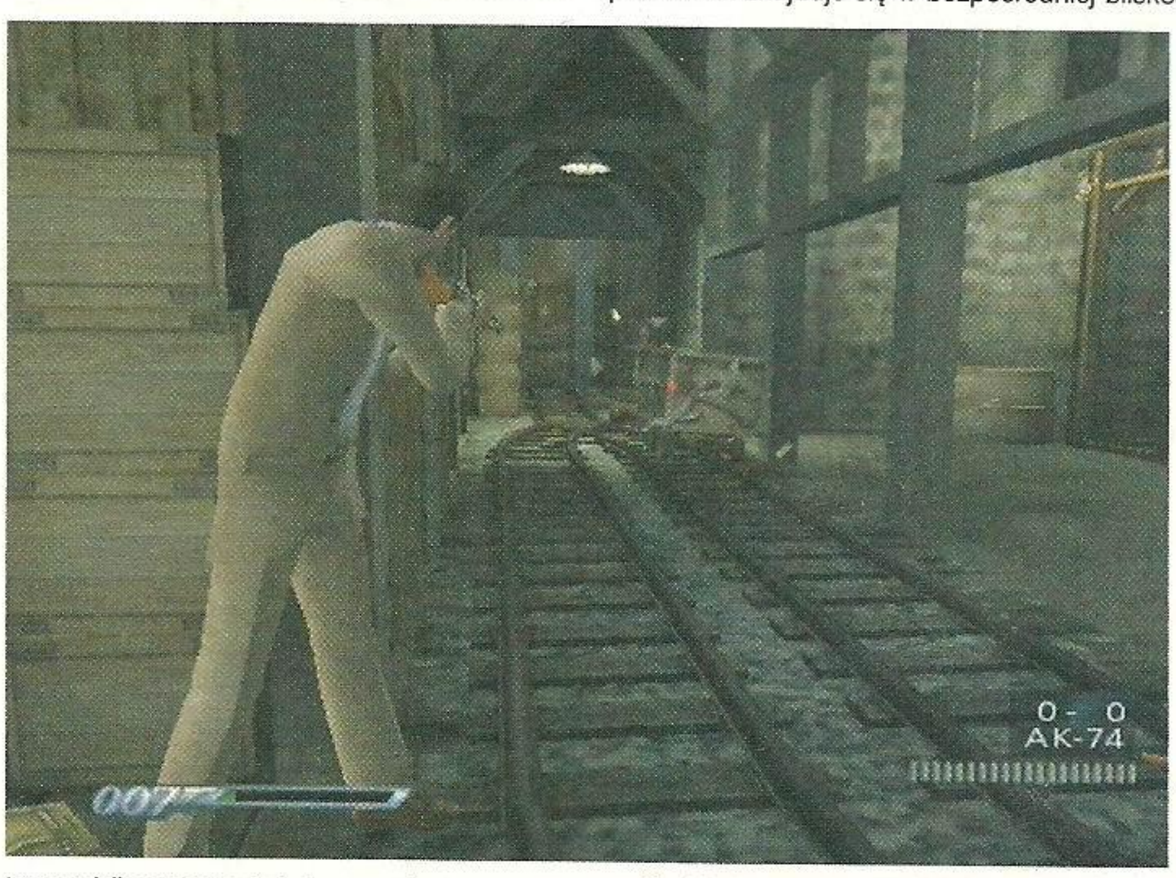
■ Kilka ciosów i rzutów przydaje się w walce wręcz, gdy zabraknie amunicji, bądź gdy przeciwnik znajduje się w bezpośredniej bliskości agenta. Bond ma nawet countery!

(rozbudowane – więcej o nim w ramce) – wystarczy nacisnąć przycisk, a gra zalokuje celownik Bonda na przeciwniku. Można ich także przełączać.

Gra jest miejscami poskryptowana. To znaczy, że przeciwnik zawsze wybiegnie z tej samej strony, ale potem już zaczyna przejawiać jakąś inteligencję. Ta jest poprawna, ale nie wybitna. Adwersarze starają się chować za naturalnymi przeszkodami i prowadzić stamtąd ostrzał, a niektórzy nie boją się podbiegać blisko, bo maja kuloodporne kamizelki. Headshot jest na to najlepszym lekarstwem – delikwent na miejscu pada trupem.

Oczywiście James ma do dyspozycji szeroki arsenał w postaci wszelkiej maści pistoletów i karabinów maszynowych, granatów, wyrzutni rakiet, karabinu snajperskiego, czy ulubionej broni Stałego Węża – pistoletu na usypiające strzałki.

Nie brakuje również szpiegowskich gadżetów. Czasami gra wymusza użycie któregoś z nich, jak na przykład zdalnie sterowanego samochodzika-bomby, ale często można korzystać z nich do woli. Na przykład z pajączków Q – malutkich robotów, które potrafią przecisnąć się przez szparę i zgarnąć dla Jamesa amunicję, bądź eksplodować pod nogami nadbiegających strażników. Warto wspomnieć także o przydatnej w ciemnościach



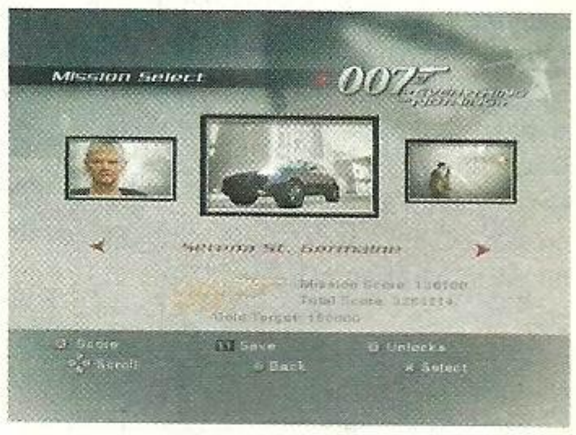
termowizji, czy kamuflażu termooptycznym. Rzeczywiście, jak mówi producent można ich używać w dowolnych momentach.

Na wspomnienie zasługuje też walka wręcz. Producent zachwala ją przed Wami niemożebnie i faktycznie udało im się to fachowo zrealizować. Nie jakoś rewolucyjnie, ale naprawdę nieźle. Jest kilka ciosów, rzuty, countery na nadchodzące ataki. W dowolnym momencie można opuścić broń i zająć się ręczną eliminacją przeciwników, w niektórych misjach będzie to nawet konieczne, bo szybko skończy się amunicja. Gdy Bond sieje ze spluwy, a przeciwnik podejdzie zbyt blisko, dzielny agent po prostu automatycznie wali go kolbą przez łeb.

Po każdym poziomie pojawiają się obszerne statystyki, na podstawie których budowana jest punktacja. Liczy się liczba celnych strzałów przy ogólnej ilości wystrzelonych pocisków, czas ukończenia poziomu, ilość zaliczonych „Bond moments" i tym podobne. Konsola oblicza punkty i przyznaje jeden z trzech medali. Złociaki odblokowują bonusy takie jak zdjęcia, szkice czy dodatkowe postacie i poziomy do multiplayera.

Początkowo są trzy poziomy trudności: Operative, Agent i 00 Agent, które różnią się od siebie liczbą zadań niezbędnych do wykonania i siłami nieprzyjaciół. Im wyżej, tym trudniej. Sporo misji już na średnim poziomie jest dość skomplikowanych i nierzadko powtarzałem je po kilka razy. Z kolei na Opertive jest przyjaźnie nawet dla początkującego lub niedzielnego gracza, choć z pewnością nie bezstresowo. Tutaj także trzeba się czymś wykazać.

Oczywiście ten system został niejako zapożyczony z Goldeneye, ale to akurat bardzo dobrze. Dlatego **Everything or Nothing**, przez odpowiednie stopniowanie poziomu trudności nadaje się dla wszystkich. Za przejście gry na najtrudniejszym poziomie gra odblokuje jeszcze jeden, najtrudniejszy – Platinium Challenge. A to już hardcore vibes.



przygotowanych przez niezastąpionego Q pojazdów. „Zaraz!" – zakrzykniecie. „Przecież to nic nowego, w Nightfire również pojawiały się sekcje jeżdżone". Zgadza się. Z tym, że tamte przerywniki były niejako od czapy i potraktowano je po macoszemu, tutaj zaś zaproszono do współpracy ekipę programistów Need for Speed.

Zaskoczeni? Ja też byłem. Szczególnie, gdy po raz pierwszy wyjechałem Porsche w noc Nowego Orleanu na poszukiwanie agentki Myi. Znajome oświetlenie, uczucie pędu i masa szczegółów... To przecież silnik Need For Speed Underground! Świetny handling samochodów, precyzyjne sterowanie, duże miasto i ruch na ulicach. Czegoś takiego w poprzednich Bondach nie było. A to przecież dopiero początek zabawy z przeróżnymi wehikułami. Oprócz wspomnianego Porsche Cayenne jest Aston Martin, motocykl Triumph Daytona, ciężarówka, czołg... Ach, masa tego. Naturalnie pojazdy wyposażone są w przydatne akcesoria, jak choćby karabiny maszynowe, rakiety, przecinaki do opon czy działający jedynie przez chwilę kamuflaż termooptyczny. Czasami gra zamienia się w samochodową

Fachowe patenty w Everything or Nothing

Autocelowanie bardzo przydaje się w przypadku gry tpp i w dziewięćdziesięciu procentach doskonale się sprawdza. Co jednak robić, gdy chcemy strzelić w łeb nadbiegającemu typowi, a celownik zaznacza całą jego sylwetkę? W środku dużego celownika jest mały, czerwony punkt, którym można ruszać w locie przy pomocy pada - wystarczty podciągnąć go nieco do góry i walić ile popadnie.

Bond Moment to wyzwanie dla gracza, podczas którego ma zachować się tak, jak superszpieg (albo jak autorzy myślą, że tak zachowałby się superszpieg). Może to być ciche wyeliminowanie pięciu patrolujących okolicę gości, albo wybicie się na skoczni podczas szalonego rajdu na motorach i strącenie w locie rakietą nadlatującego śmigłowca. W każdej misji jest kilka takich akcji.

Bond Sense, czyli zmysł agenta. Można w dowolnym momencie wcisnąć pauzę i przeskanować teren by uzyskać przydatne informacje - na przykład "wyniuchać" leżącą niepodal beczkę, która wybuchnie, gdy do niej strzelimy. Na początku miało to wyglądać trochę tak, jak bullet time, ale autorzy zmienili koncepcję. Na wyższych poziomach trudności zmysł agenta bardzo się przydaje.

Jazda jazda jazda... Biała Gwiazda

Ale nie samym strzelaniem z broni ręcznej 007 żyje. Przez około czterdziestu procent właściwej gry James korzysta ze specjalnie

Świetnie zrealizowane pościgi samochodowe nie są tylko bezsensownym dodatkiem do reszty - naprawdę widać, że położono na nie olbrzymi nacisk. To procentuje w naszej ocenie gry.

Czołgi to kolejne zabawki, które posłużą Jamesowi do udaremnienia niecnego planu Nikolaia Diavolo.

skradankę, gdy M wyraźnie stwierdza, że patrole przeciwnika nie mogą się dowiedzieć o obecności agenta MI6 w tym miejscu. Innym razem nie trzeba się opalać, tylko grzać ze wszystkiego, co siedzi w lufach i magazynkach pojazdu, zasuwając ile fabryka dała jak najszybciej do celu. A co powiecie na normalny wyścig samochodowy, który trzeba wygrać? Niemal w każdej misji gra zaskakuje czymś nowym, emocjonującym i efektownym. Szalony pościg na rzygającym płomieniami motorze za uciekającym pociągiem czy samochodem (i skoki, czy położenie motoru by prześlizgnąć się pod blokującą drogę ciężarówką) zrobiły na mnie spore wrażenie. Ale to była dopiero wprawka przed misją, w której Bond nawiewał na swojej superszybkiej Daytonie z małego miasteczka w Ameryce Południowej. Tutaj autorzy już poszli na całość – rajd odbywa się na dachach domów i po balkonach, przez mieszkania i jakieś podziemne korytarze. A wszędzie roi się od śmigłowców i czołgów nieprzyjaciela. No po prostu nie mam pytań... Ach, śmigłowce i czołgi. Czy wspomniałem, że James pojeździ sobie również czołgami i zasiądzie za sterami śmigłowca? Choć ten ostatni element uważam za najmniej udany ze wszystkich i dobrze, że pojawia się tylko przez chwilę. Wprawdzie latanie śmigłowcem nie schodzi poniżej pewnego poziomu, ale wyraźnie odstaje od reszty. Natomiast w przypadku czołgu zabawa jest przednia. Bond nie prowadzi maszyny, a zasiada w wieżyczce mając do dyspozycji działo i karabin maszynowy, dowolnie przełączając się między nimi. Czyli – strzelanina na szynach. Ale rozpierducha, jaką można zrobić jest po prostu przemiodna. Do wysadzenia czekają dziesiątki jeepów, żołnierzy i czołgów nieprzyjaciela. A za drugim razem... Lepiej nie będę Wam psuł zabawy. Ale nie spodziewacie się, gdzie wjedzie James w czołgu.

Uff... Jak mogliście przed chwilą przeczytać, jestem pod ogromnym wrażeniem tych sekcji. Nie tylko realizacja i poziom techniczny jest bez zarzutu. Pięknie komponują się także z resztą (są misje, w których Bond po prostu biega, aby po chwili wejść do samochodu i jechać), a także, co podkreślam po raz kolejny – są niesamowicie efektowne.

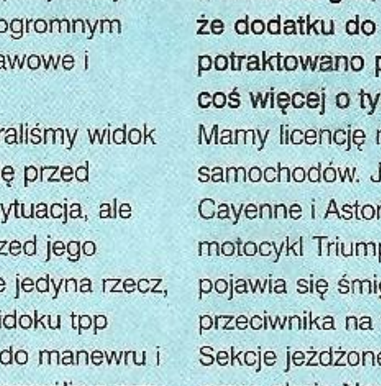
The Look of Love

Everything or Nothing wygląda świetnie – to pod względem wykona-nia prześliczna gra. Postacie są idealnie przygotowane pod kątem podobieństw do aktorów – ruchy, mimika twarzy czy dialogi, podczas których udzielają się w przerywnikach są przednie. Bez problemu rozpoznacie Brosnana, Judi Dench w roli M, Q i jego uroczą skośnooką asystentkę. Fajne są bondlaski: Heidi

Developer na spowiedzi

Witamy. Prosimy o przedstawienie się naszym czytelnikom.

Nazywam się Scot Bayless i jestem głównym producentem (Executive Producer) w Redwood Shores Studio. Jestem odpowiedzialny za wszystko, co nasze studio robi z licencją 007. Oczywiście pracujemy dla Electronic Arts.



Jak to wszystko się zaczęło?

Kiedy dołączyłem do ekipy pracującej nad grą z Jamesem Bondem, natychmiast zadałem sobie pytanie: „Czy mamy Pierce'a Brosnana, Johna Cleese i Judi Dench?" Moim celem było stworzenie obszernej gry o Bondzie, która będzie jak najbardziej przypominać film. Dlatego skorzystaliśmy z usług oryginalnych aktorów, dlatego zaprosiliśmy jedne z najpiękniejszych aktorek, by zagrały dziewczyny Bonda. Teraz Wy możecie zagrać w nowy film o Bondzie.

Powiedz nam coś o realizacji tych założeń.

Podstawową zasadą, jaką się kierowałem było: „Jeśli chcesz być Bondem, musisz widzieć Bonda". Widzieć jego twarz, czuć specyficzny humor nawet, gdy staje przeciwko ogromnym niebezpieczeństwom – to są podstawowe i niezwykle istotne sprawy.

Między innymi z tego powodu wybraliśmy widok tpp. Z pewnością Bond nie waha się przed użyciem broni, gdy wymaga tego sytuacja, ale sam fakt, że jest agentem z „00" przed jego kodem oznacza, że strzelanie to nie jedyna rzecz, którą potrafi. Konstruując akcję z widoku tpp otworzyliśmy sobie olbrzymie pole do manewru i mogliśmy zrobić rzeczy, które są niemożliwe przy innym widoku. Stworzyliśmy specjalny silnik do walki wręcz, mogliśmy wcisnąć gadżety, które nie sprawdzają się w trybie fpp. No i elementy skradanki, które inaczej nie działały.

Jednak ponad wszystko gra miała być naturalną kontynuacją filmów z Bondem. Wykorzystaliśmy talent Bruce'a Fiersteina, który napisał wcześniej scenariusz do pierwszego filmu z Brosnanem – „Goldeneye" i współpracował przy dwóch kolejnych. Mamy Pierce'a Brosnana i Johna Cleese. Zapewniam, że dołożyliśmy wszelkich starań, by jak najlepiej oddać aktorów bezpośrednio w grze.

Przedstaw nam trzy rzeczy w grze, z których jesteś najbardziej zadowolony.

Tylko trzy?

Myślę, że na początku są elementy skradankowe. W przypadku Bonda skradanie się i unikanie otwartej walki jest dość niezwykłe. On przecież nie unika niebezpieczeństwa. Pamiętajcie, że to jest superagent stający twarzą w twarz z przeciwnikami, zanim ich rozwala. Zatem nasz Bond nie skrada się, by się ukryć. Robi to po to, aby podejść przeciwnika i załatwić sprawę po swojemu. U nas polega to na zdezorientowaniu przeciwnika i zaskoczeniu go. W Everything or Nothing nigdy nie przejdziecie niezauważeni obok jakiegoś typa. Ale możecie go zaskoczyć, złapać za ramię i powalić na ziemię ciosem w szczękę.

Numer dwa na mojej liście to gadżety superagenta. Zawsze miałem wrażenie, że gadżety powinny być narzędziami służącymi graczowi do rozwiązania jakiegoś problemu, a nie czymś, co odpala wodotryski, gdy zostaną użyte w odpowiednim miejscu. Myślę, że udało nam się to osiągnąć.

Na koniec zaś jestem bardzo zadowolony z walki wręcz. Mamy jednych z najlepszych animatorów i przy pomocy sprzętu do Motion Capture udało im się stworzyć jeden z najlepszych silników, jaki widziałem. No i pasuje on do Bonda jak ulał – 007 nie tylko może walić i kopać, ale ma także country. Ale najważniejsze jest to, że Bond potrafi zaskakiwać. Może przywalić przeciwnikowi w łeb butelką wina, ale równie dobrze użyć srebrnej tacy jako zasłony przed nadlatującymi kulami.

Jak wygląda zawartość Everything or Nothing w porównaniu do poprzednich dwóch gier z Jamesem Bondem?

EON jest obszerniejsze i bardziej skomplikowane niż poprzednie gry – głównie z takiego powodu, że daliśmy graczom większą swobodę w sposobach załatwiania przeciwników. Większość poziomów można ukończyć na kilka sposobów. W grze znajduje się 26 poziomów, z których 8 to misje samochodowe. Do tego mamy 12 leveli do zabawy w kooperacji oraz 3 areny do bijatyki.

Spodobały nam się sekcje, w których Bond porusza się na czterech kółkach. Jest to jedna z niewielu gier, o których możemy powiedzieć, że dodatku do głównego trybu nie potraktowano po macoszemu. Powiedz nam coś więcej o tych sekcjach.

Mamy licencję naprawdę niezwykłych samochodów. James prowadzi nowe Porsche Cayenne i Aston Martin Vanquish, a także motocykl Triumph Daytona 600. Oprócz tego pojawia się śmigłowiec, w którym Bond ściga przeciwnika na tle egipskich piramid.

Sekcje jeżdżone w grze zostały opracowane przez ekpię Need for Speed w Kanadzie – dlatego są takie dobre. Udało nam się ślicznie je połączyć. W niektórych momentach Bond ma nawet możliwość wyboru jakim pojazdem będzie się poruszał, co oczywiście wpływa na to, jak dalej rozwija się gra.

Oprócz sekcji jeżdżonych i widoku tpp, jaka jest największa różnica między Everything or Nothing a James Bond 007: Nightfire?

W Nightfire superagent mógł używać gadżetów tylko w określonych sytuacjach – raz lub dwa razy. W EON zależy to od gracza; gadżety są narzędziem w ręku Bonda i może ich używać wszędzie tam, gdzie chce.

No i jeszcze jedna sprawa – film z Bondem nie może się obejść bez świetnego kawałka rozpoczynającego obraz. Piosenkę zaśpiewała dla nas Mya, amerykańska artystka R&B. Z pewnością spodoba się Wam to, co usłyszycie.

Pytanie, bez którego nie możemy się obejść. Jak dobrze wiesz Goldeneye na Nintendo 64 jest bez wątpienia kultową pozycją, uważaną za najlepszy mariaż Bonda z konsolami. Czy w jakiś sposób wpłynęło to na planowanie EoN?

Tak i nie. Goldeneye w oczach graczy rzeczywiście uchodzi za najlepszego Bonda. W tym sensie myślałem o tym codziennie, zadając sobie pytanie: „Co możemy zrobić aby obudzić u graczy taką ekstazę, jak zrobiło to Goldeneye?". Z drugiej strony nie jestem typem człowieka, który często ogląda się za siebie. Koncentrowałem się na mojej wizji i myślałem nad tym, co oznacza bycie najlepszym szpiegiem na świecie.

Jaka jest Twoja ulubiona gra wszech czasów?

Nigdy nie wiem jak odpowiedzieć na to pytanie. Myślę, że to zależy od kilku spraw: o jakiej platformie rozmawiamy, o nastroju, w jakim aktualnie się znajduję... Jeśli chodzi o konsole, Goldeneye naprawdę mną wstrząsnęło. To był pierwszy raz, kiedy zobaczyłem konsolowego shootera fpp, który nie zasysał. A nawet więcej – rządził. Obecnie moją obsesją jest Metroid Prime. Mam zamiar skończyć ją po raz kolejny, ale na poziomie Hard.

Dziękujemy za rozmowę

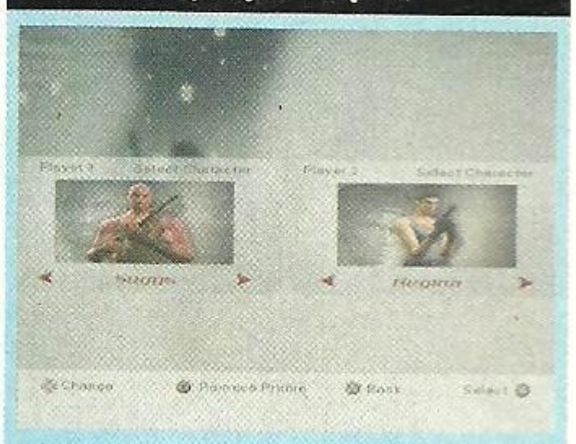
Klum, Shannon Elizabeth czy Mya, nieźle wygląda Willem Dafoe w roli głównego badguya Nikolaia Diavolo, a i śliczny Szczęki pojawiający się tu i ówdzie niezgorzej szczerzy swe stalowe kły.
James biega nieco za sztywno, ale po chwili przestałem zwracać na to uwagę. Jest pieczołowicie przygotowane otoczenie, dobre jakościowo teksury, masa szczegółów. Bardzo podoba mi się też płynność animacji w trybie multiplayer, podczas którego na ekranie nie dzieje się wcale mniej.
Muzyka i dźwięki – bez niespodzianek. Aktorzy spisują się na medal (może Dafoe trochę za bardzo stara się z tym rosyjskim akcentem, no ale Brosnan to po prostu totalna brytyjska flegma – roxxor), ścieżka dźwiękowa nagrana przez 300-osobową orkiestrę z bondowymi motywami rządzi, podobnie jak szczęk przeładowywanej broni, odgłosy strzałów, krzyki nieprzyjaciół i jęki konających. Na PS2 i GameCube wszystko gra w Dolby Pro Logic II, na Xboksie – Dolby Digital 5.1. Oczywiście nie mogło zabraknąć certyfikatu THX.
Krótko mówiąc: pod względem technicznym **EoN** to pierwsza liga.

Kooperacja na mocy paktu

Programiści podeszli do sprawy nadzwyczaj poważnie. Tak poważnie, że aż jestem w szoku, że im się chciało. Są dwa rodzaje zabawy: kooperacja i versus – zajmijmy się najpierw kooperacją. Dla potrzeb trybu multiplayer przygotowano kilka specjalnych epizodów, z których każdy składa się z pewnej liczby mniejszych poziomów. Warto to powtórzyć: misje i miejscówki kooperacyjne są zupełnie, ale to zupełnie inne od tych, w których śmiga James Bond.
Na początku gracze wybierają agentów, którymi będą kierować. Wprawdzie nie ma dzielnego 007, bo on przecież pracuje sam, ale jest kilka fachowych postaci, a jeszcze więcej można odblokować. Dalej już standardowo – podzielony ekran, każdy z graczy kieruje swoim agentem i ma misję do wypełnienia. Z tym, że tutaj potrzebna jest prawdziwa kooperacja. Oczywiście czasami z deka wymuszona przez autorów (drzwi z przyciskami do ich otwarcia po obu stronach, agenci muszą je nacisnąć w tej samej chwili), ale innym razem najzupełniej naturalna. Jak choćby misja, w której trzeba rozbrajać bomby w zaminowanej posiadłości pewnego dyktatora. Ponieważ rozbrajanie bomby trwa około pół minuty, a w tym czasie zajmujący się tym agent jest unieruchomiony, drugi musi go osłaniać przed nacierającymi siłami wroga. Niejednokrotnie widząc na plecach Marcellusa czerwone oko celownika laserowego zasłaniałem go własną piersią, jednocześnie prowadząc ostrzał do zbiegających ze schodów nieprzyjaciół. Dalej też jest bombowo – na przykład jeden gracz operuje stacjonarnym działkiem, zaś drugi systematycznie zdejmuje polujących na niego snajperów.

Szczerze mówiąc jestem zachwycony – przesiedzieliśmy przy tym cały dzień i zabawa przez cały czas była ekscytująca, świeża i momentami bardzo trudna. Misje są wymagające, długie i dają potężnego kopa. Oczywiście dostępne są liczne bronie oraz większość sztuczek, które zna Bond.
Dlaczego te misje są świetne? Okazuje się, że EA zatrudniło do ich projektowania gromadę speców od multiplayerowych modów do pecetowych gier, w tym specjalistyczną firmę zajmującą się ich pisaniem (pracuje tam między innymi jeden z ludzi z Valve). To znakomity pomysł – główna ekipa mogła skupić się na szlifowaniu zabawy dla pojedynczego gracza, a mała grupa programistów pod kierownictwem designerów mogła dopracować multi. Zdecydowanie polecam wszystkim fanom multiplayerowej zabawy.

Multiplayer rządzi...

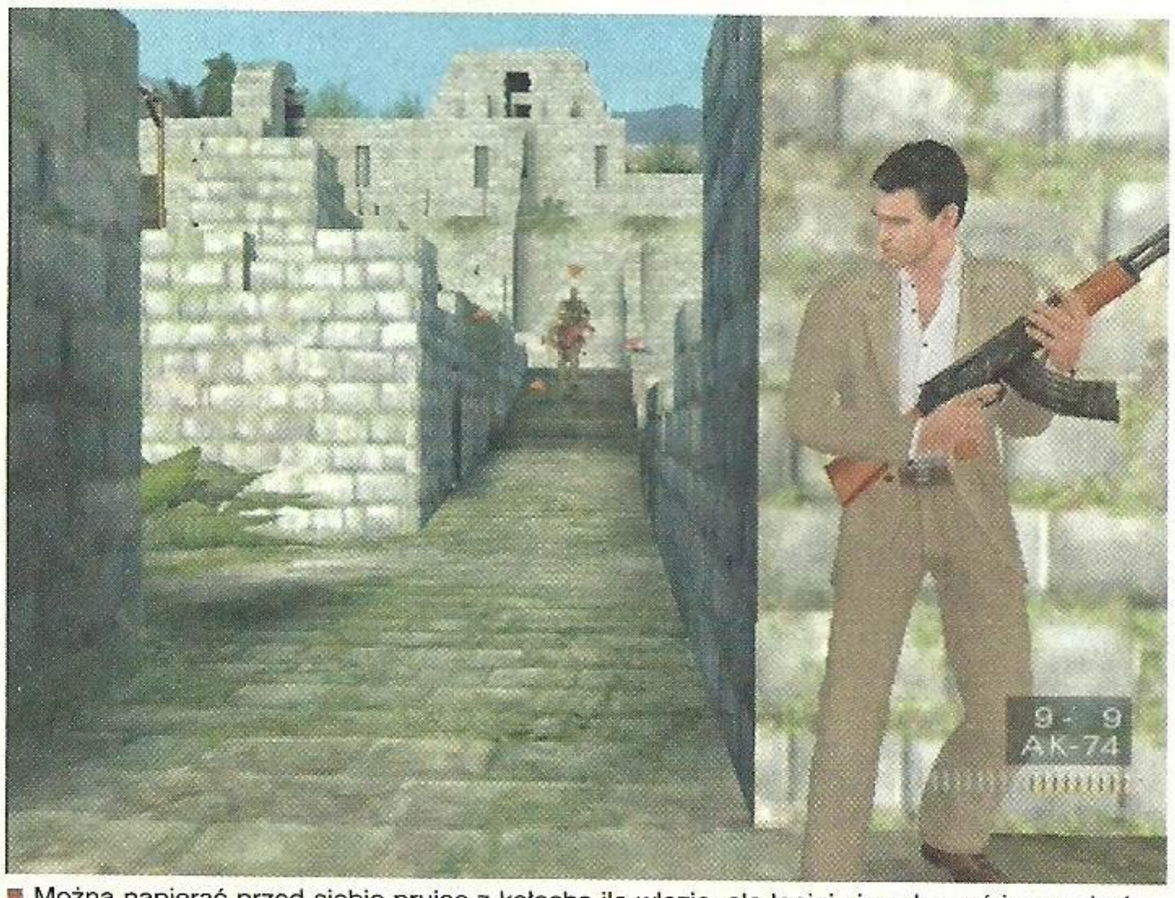


Wspomniałem w tekście o fachowym trybie kooperacji - wygląda tak, jak na środkowym screenie. Doskonały dodatek do głównego trybu zabawy. Na dole zaś arena do pojedynków a la Powerstone. Stoczyliśmy kilkadziesiąt krótkich, lecz niezwykle emocjonujących bitew i ze smutkiem muszę stwierdzić, że mój napakowany Suggs ustępuje zwinnemu Fengowi Marcellusa. No, ale to jeszcze nie koniec. Słowo.

Oprócz kooperacji i jej wariacji na czas jest także strasznie śmieszny tryb versus. Nie jest to jednak klasyczny deatchmatch (przy widoku tpp to po prostu nie działa...), ale bijatyka na kształt Powerstone. Jest arena, dwóch gości, porozrzucane bronie i przeszkadzajki. Można się okładać, strzelać do siebie, rzucać butelkami, czy na przykład wysadzić przeciwnika wciskając odpowiedni przycisk. Momentami robi się przekomicznie, jak w klasycznym Spy vs Spy. Świetny przerywnik i gratulacje dla autorów za wykonanie.
I tylko jedna łyżka dziegciu w beczce miodu: brak obsługi gry przez Internet. Amerykanie w swojej wersji Bonda na PlayStation 2 mają kooperację. My, podobnie jak w Lord of the Rings: Return of the King – przez net nie zagramy.

Wszystko albo Nic

Everything or Nothing jest grą kompletną. Ma praktycznie wszystko to, co jest potrzebne by zarobić wysoką ocenę i zasłużyć na Wasze uznanie. Obszerny i rozbudowany tryb dla jednego gracza i znakomicie zrealizowany multiplayer, aktorzy z filmu użyczający nie tylko swoich głosów, ale i twarzy, dopracowane i piekielnie wkręcające wszystkie (oprócz nieszczęsnego śmigłowca) sekcje i podsekcje. Na standardowym poziomie trudności przejście głównego trybu zajęło mi kilkanaście godzin, a potem jeszcze kilka uciekło na multiplayer, do którego mam piekielną ochotę wrócić – nie jest to zatem jakaś potwornie krótka zabawka. Doskonała zabawa z mega-budżetem, który dosłownie czuć od pierwszej sekundy.
Gulash



■ Można napierać przed siebie prując z kałacha ile wlezie, ale lepiej się schować i poczekać na lepszy strzał. Bond jest jeden, a ich Legion...

PS2, Xbox, GCN — *Superprodukcja nie tylko dla niedzielnych graczy.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Redwood Shoes
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, DD 5.1 (Xbox), TV 16:9*

9.0

- **Dobre:** Pierwsze wrażenia i klimat ulicznych wyścigów w japońskich miastach.
- **Złe:** Drugie wrażenie - gra jest monotnna i nużąca. Wyścigi w kółko po tych samych miejscówkach.
- **Brzydkie:** Ciemność! Ciemność widzę!

Tokyo Xtreme Racer 3

Zachwycony NFS Underground niemal zupełnie zapomniałem, że japoński developer Genki już dość dawno stworzył grę, która w jest w pewien sposób pierwowzorem całego tematu. Pomysły z TXR kopiowano już wielokrotnie.

Tak, jak choćby w Midnight Club, gdzie podczas jazdy po mieście wyzywa się przeciwników mruganiem światłami. Tyle, że w japońskiej grze jest tego mrugania o wiele, wiele więcej, a sama seria w gruncie rzeczy jest dość słaba i nużąca. Choć trzeba przyznać, że swój urok miała, ale właśnie zaczęła go tracić. Między innymi dlatego, że prawie wcale się nie zmienia i nawet fakt, że rozrosła się o dwa następne japońskie miasta (oprócz tytułowego Tokio jest jeszcze Osaka i Nagoja) niewiele tak naprawdę daje, bo trasy w nich umieszczone są bardzo, ale to bardzo proste. Tokio jest ciekawsze, ale znowu jest to powtórka z poprzedniej części gry. Autostrady nie zdążyły się w tym czasie specjalnie zmienić, więc znów trzeba zasuwać po tych samych ulicach.

Na początku wybieramy pierwszy samochód i jeżeli zaoszczędzimy, to możemy dokupić do niego kilka części, lub trochę go upiększyć. Potem wyruszamy na spowite mrokiem ulice Tokio, gdzie czeka na nas ponad stu przeciwników. Stu trzeba pokonać, żeby przejść do następnych miast, ale tam jest już skromniej – prawie czterdziestu przeciwników w Nagoi i niemal pięćdziesięciu w Osace. W sumie daje to ponad dwieście pojedynków, bo nie raz trzeba będzie wyścigi powtarzać. I wszystko byłoby fajnie i pięknie, gdyby nie uczucie monotonii, jakie bardzo szybko wkrada się do **Tokyo Xtreme Racer 3**. Ja rozumiem, że wyścigi uliczne zazwyczaj odbywają się w tych samych miejscach, ale na miłość boską – niekoniecznie w grze. A tak – po pokonaniu połowy przeciwników w Tokio zna się każdy milimetr trasy jak własną kieszeń. Do tego stopnia, że wiadomo gdzie przeciwnik niemal na pewno właduje się na przeszkodę, więc o wygraną nietrudno.

TXR3 pojedynkami stoi i nic tu więcej nie ma. Wyglądają one tak – gdy wyruszamy na trasę, zauważamy zasuwające po mapce umieszczonej w prawym rogu ekranu strzałki. Na początku wszystkie są niebieskie i oznaczają, że nikogo jeszcze nie pokonaliśmy. Podjeżdżamy do pierwszego kandydata, na ekranie pojawia się jego ksywka i godło gangu (wszyscy jeżdżą w kilkuosobowych ekipach – każdy gang i jego członek ma swoją historię), mrugamy światłami i zaczyna się pojedynek. W górnej części ekranu pojawiają się dwa paski

energii, nasz i przeciwnika. Gdy prowadzimy – pasek energii konkurenta się zmniejsza i vice versa oczywiście. Oprócz tego każde przywalenie w przeszkodę również odejmuje całkiem sporo energii. Prędkość jej znikania jest także uzależniona od dystansu pomiędzy samochodami – im jest większy, tym szybciej spada.

Tak to wygląda i w praniu sprawdza się bez pudła. Wyścigi nie są zbyt długie, a za to emocjonujące. Trochę gorzej jest z samym poszukiwaniem przeciwników – czasami trzeba kilka minut jechać zanim znajdzie się kolejnego chętnego do zawodów. A nie warto ścigać się z tymi, których już pokonaliśmy. Fachowcy, którzy nas pokonali oznaczeni są różowo i ich warto jest dopaść, choć wymaga to oczywiście wydania kasy na usprawnienie samochodu. Aha, jak wspomniałem wszyscy jeżdżą w gangach – gdy pokonamy wszystkich „żołnierzy" pojawia się boss i wyzywa nas na pojedynek. Wygrana daje nam bonus w postaci możliwość kupna jego samochodu. Oprócz tego z czasem dochodzą rozmaite części – sprężarki, zawieszenie, hamulce i tak dalej. Możliwości tuningu samochodu jest sporo – niemal tyle, co w Gran Turismo. A do tego jest też tuning wizualny, czyli malowanie i obklejanie wózka, zakładanie spoilerów, skrzydeł, profilowanej maski czy zmiana koloru świateł przednich i tylnych na przykład na zimnoniebieski. Potem można się jeszcze pobawić w mechanika i obniżyć zawieszenie, czy lepiej ustawić skrzynię biegów. Widać, że Genki dba o graczy – mechaników. Szkoda, że nie dba o tych, co lubią inne urozmaicenia – jeżdżenie w kółko (dosłownie) po tej samej trasie (nawet jeżeli dość długiej) jest naprawdę nużące. Tym bardziej, że tak naprawdę oprócz naszej fury na ulicach są tylko przeciwnicy oraz samochody-przeszkadzajki, żółte furgonetki, których jedynym zadaniem jest uprzykrzanie nam życia. Aha, czasami pada deszcz, ale

wtedy lepiej nie jeździć. Samochodem rzuca jak diabłem po święconej wodzie.

Fur jest dużo i nawet zwą się odpowiednio, ale Genki tylko to ma do zaoferowania – parametry tych bryczek odbiegają od faktycznych, o czym informuje nas napis wyświetlający się na początku zabawy. Ale nazwy tak naprawdę wystarczą – wygląd i parametry i tak się przecież zmienia.

Czy może być coś nudniejszego niż jeżdżenie w kółko po znanej już trasie? Tak, jeżdżenie w kółko po tej trasie w nocy, gdy, jak wiadomo, wszystkie koty są czarne. Szarobura kolorystyka i monotonia przesuwającego się za oknami samochodu miejskiego krajobrazu jest czymś po prostu strasznym. I wcale nie bawi mnie to, że tak rzeczywiście wygląda Tokio, Nagoja czy Osaka. Jest ciemno i brzydko. Jedynie neony rozjaśniają gdzieniegdzie monotonnię, a ciemność i tak nie wystarczyła do ukrycia dorysowywania się gdzieniegdzie budynków i okazjonalnych zwolnień. Choć trzeba przyznać, że te ostatnie zdarzają się naprawdę rzadko i zazwyczaj gra zasuwa bardzo płynnie. Jedynym chyba plusem grafiki **TXR3** są odblaski na mokrym asfalcie, bo same modele pojazdów, ani ich szczegółowość nie są już najwyższych lotów. PlayStation 2 może dużo więcej.

O dźwięku lepiej nie wspominać – silniki raczej wyją niż mruczą, a muzyka to porażka, jak zwykle zresztą w japońskich wyścigach. Po kilku godzinach zabawy miałem jej serdecznie dość, niestety wyłączenie gry nie wystarczyło – słyszałem ją potem w głowie przez cały dzień i wieczór. Koszmar.

TXR3 to ciekawa propozycja dla fanów motoryzacji spod znaku „Wschodzącego Słońca". Spory wybór pojazdów, dużo grzebania przy silniku i innych częściach i całkiem spory realizm – samochody zachowują się naprawdę dobrze, a każde usprawnienie daje wymierne korzyści i przekłada się na model jazdy. Tylko klimat japońskich wyścigów ulicznych podany w zupełnie inny sposób niż przy „Szybkich i Wściekłych" nie każdemu może przypaść do gustu. Mi się przez jakiś czas nawet podobało – dałem się wciągnąć, ale w pewnym momencie powiedziałem dość i na ulice japońskich miast wrócę najwcześniej za kilka tygodni... Jak zapomnę trasy.

Marcellus

PlayStation 2 — *Ciekawostka, ale też nic nowego.*

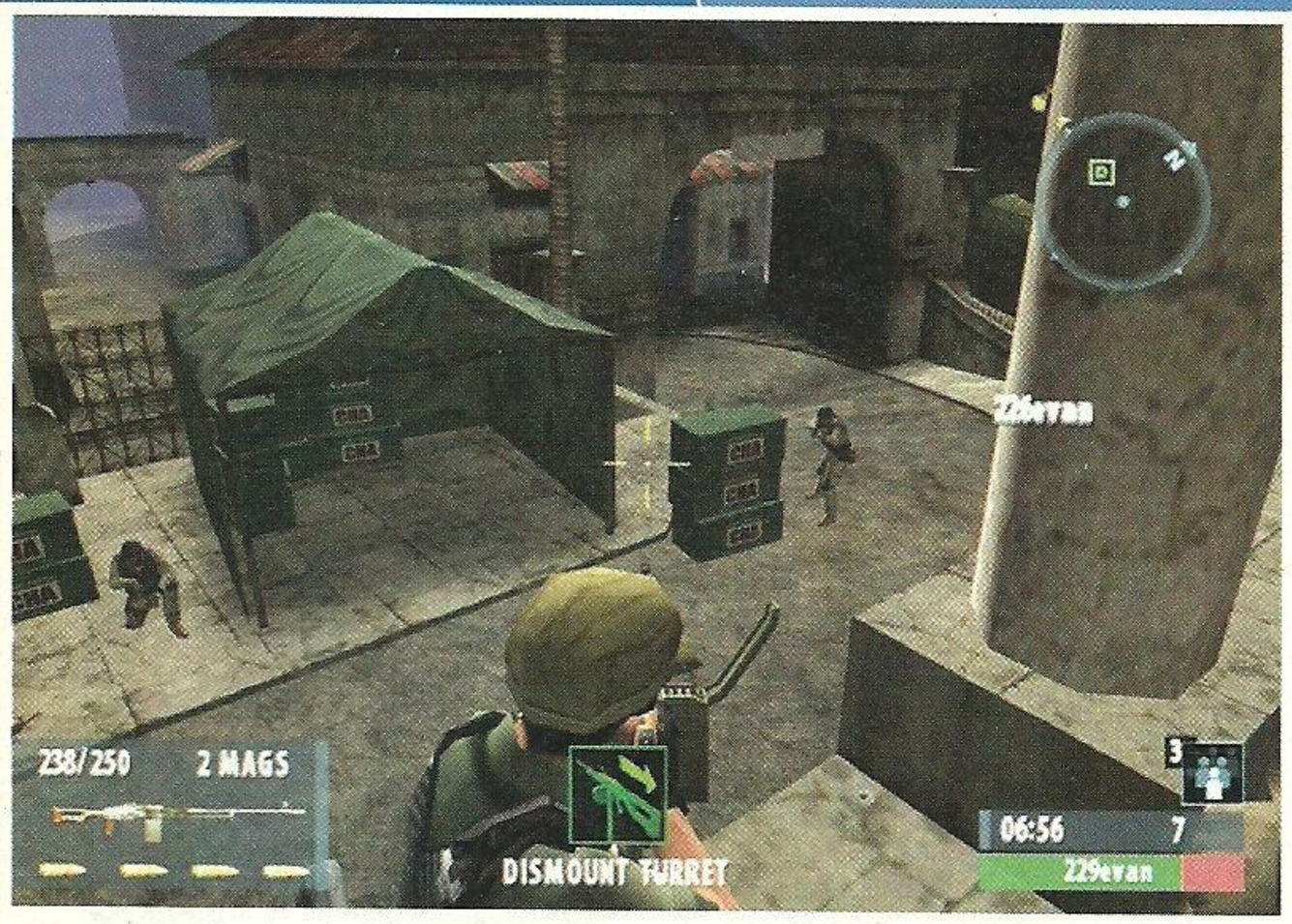
- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Genki
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.4

- **Dobre:** Poprawki, poprawki... Klimat niektórych poziomów dla jednego gracza. O wiele więcej map, broni...
- **Złe:** Ale czy więcej znaczy lepiej? Brak możliwości zapisywania stanu gry w trakcie misji.
- **Brzydkie:** Brzydko będzie, jak cheatersi znowu znajdą sposoby. Ach, i czasami zachowanie kolegów z drużyny.



SOCOM II US Navy Seals

Odpalam. Wielki napis SOCOM II, a pod nim U.S. Navy Seals. Długo Loading. Za długo. Ręce kurczowo zaciskają się na padzie. Ile jeszcze można czekać?

Z pierwszą częścią spędziłem kilkadziesiąt intensywnych godzin. Zarówno samotnie rozbijając w pył terrorystów, jak i pojedynkując się z kilkoma znajomymi w sieci. Jednak nic nie trwa wiecznie. Ale na wieść o kontynuacji, która ma się dość szybko pojawić i podnieść poprzeczkę o dwa oczka wyżej znowu poczułem ciepło na sercu.

Każda historia ma swój początek...

Doskonale zmontowane intro ukazuje akcje wyciągnięte prosto z gry. Co prawda o tym, jak wygląda cała oprawa **SOCOM II** w pełni można się przekonać dopiero po wykonaniu kilku zadań, ale podzielę się z Wami dobrą nowiną już teraz. Autorzy spełnili obietnice i poprawili grafikę, ale tylko, jeśli chodzi o szczegóły i pewnego rodzaju smaczki. Zasadniczo wygląda lepiej, ale bardziej przez urozmaicenie. Jak zwykle tekstury mogłyby być lepsze. Teraz odczuwam to bardziej, niż rok temu.

Kampania dla jednego gracza została podzielona na cztery części, których akcja przenosi do Albanii, Brazylii, Algierii i Rosji. Powody, dla których Foki interweniują są całkowicie zmyślone i nie należy ich kojarzyć z autentycznymi zdarzeniami. Dla przykładu Rosjanie przygotowują się do zdetonowania na terenie USA brudnych bomb*.

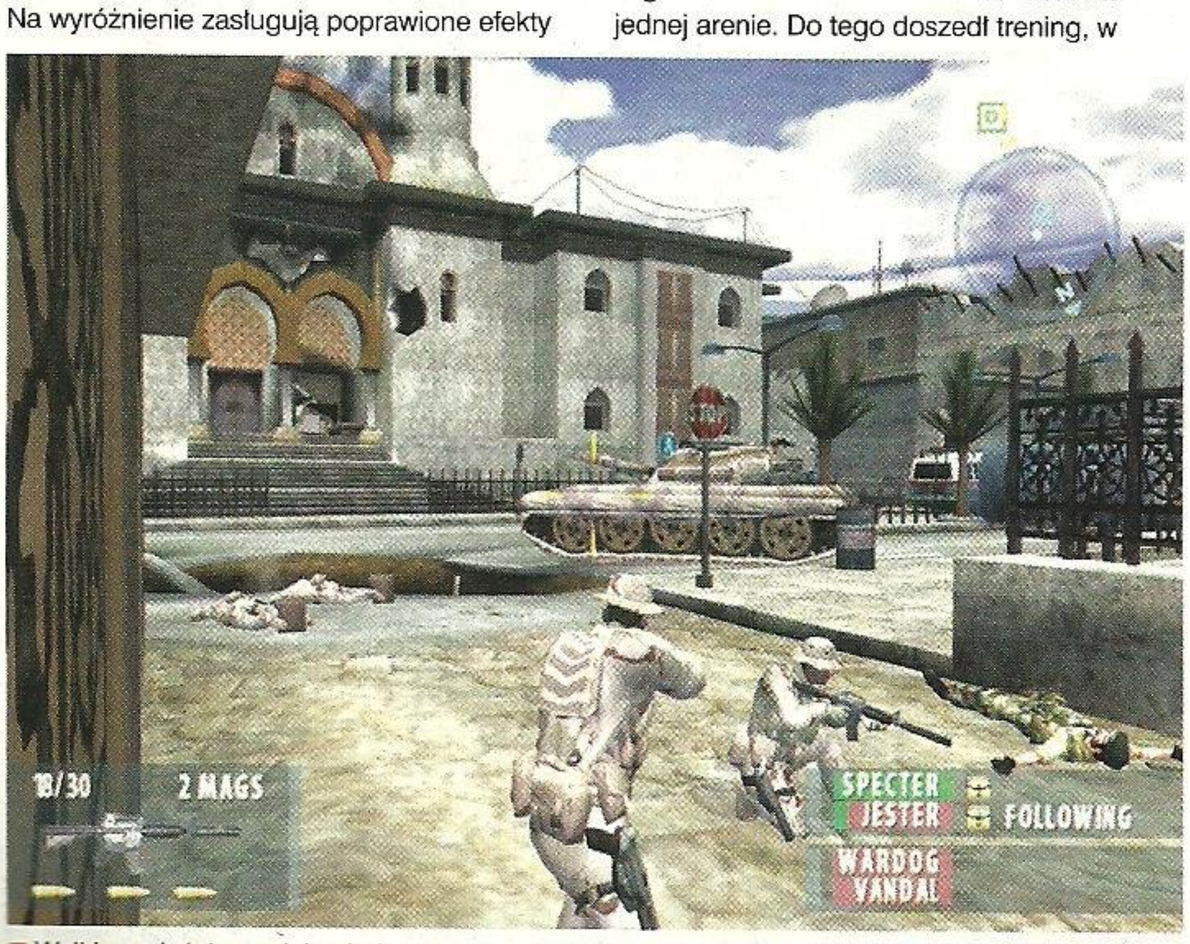
Jednak dla mnie najważniejszy jest klimat terenu działań. A ten będzie zmieniał się co chwila i to diametralnie. Zaczynając od zalesionych obszarów późną jesienią, przez pustynie i gęstą dżunglę, aż do zimowych scenerii i mocno zurbanizowanych części miast. Postarano się także o urozmaicenie wnętrz. Zwiedzicie winiarnię, bibliotekę, wieżę, wielką posiadłość, hangary, szałasy oraz najróżniejsze ruiny.

Na wyróżnienie zasługują poprawione efekty pogodowe, szczególnie lejący jak z cebra deszcz, spadający z nieba całymi falami. Muzyka posunęła się bardziej w stronę MGS'owych motywów. Jeśli posiadacie sprzęt obsługujący Dolby Pro Logic II wrażenia zostaną odpowiednio spotęgowane.

Co ciekawe producenci zajęli się tą częścią walki, na którą fani najbardziej narzekali – sekwencjami śmierci oponentów. Znowu nie udało się to do końca, ale jest teraz o wiele lepiej. Jeśli strzelicie do przeciwnika z bliska z shotguna, wypuści broń, złapie się za brzuch i szybko osunie na ziemię. Jeżeli tylko postrzelicie z dużej odległości wróg przykucnie oszołomiony, ale nadal będzie starał się strzelać. Jednak nie oznacza to, że zawsze tak zrobi. Wszystko zależy od tego, w jaką część ciała go traficie oraz z jakiej broni. Ale i tak od czasu do czasu, zobaczycie jak klient po strzeleniu do niego od tyłu upadnie na plecy.

Co jeszcze? Jest więcej broni (wyrzutnie rakiet!) i sprzętu (celownik z podczerwienią!). A sami żołnierze więcej potrafią. Na przykład potrafią używać mocnych ładunków wybuchowych i są w stanie wysadzić przeszkodę w powietrze.

A teraz z bardziej technicznych rzeczy. Stare dwa tryby ciągle tu są. Nadal przejdziecie kilkanaście misji samotnie, wspierani przez komandosów sterowanych przez konsolę oraz zagracie w online nawet do szesnastu na jednej arenie. Do tego doszedł trening, w którym zostały ukazane najważniejsze akcje, jakie jest w stanie wykonać żołnierz oraz gra w sieci lokalnej (LAN). Wystarczy połączyć konsole i już nie trzeba mieć dostępu do Internetu, aby cieszyć się zabawą z przyjaciółmi.



■ Walki w mieście są, jak wiadomo, niesamowicie intensywne. Ale i tutaj **SOCOM II** stara się być realistyczny i w przeciwieństwie choćby do Conflict: Desert Storm 2 trzeba bardzo uważać.

Jak nie rozpętałem III Wojny Światowej

Wgryźmy się w to, co zapewne ciekawi Was najbardziej (ale ostrzegam, dalsza część tekstu zawiera wiele spojlerów). Odpalam New Game i wybieram stopień trudności. Krótki film wprowadza mnie w świat syndykatu działającego w Albanii. Ciepły kobiecy głos zwraca uwagę na okoliczności akcji oraz mówi o wszystkich rzeczach, które powinienem wiedzieć. Oglądam mapę, sprawdzam wytyczne oraz wybieram broń. Wraz z grupą zostaje zrzucony niedaleko siedziby grupy przestępczej. Przez słuchawkę na bieżąco są podawane wskazówki. Ruszam. Sterowanie jest identyczne jak w części pierwszej. Lewym analogiem poruszam komandosem, a prawym celuję. Przyciski na grzbiecie pada odpowiedzialne są za użycie oraz zmianę broni. Trójkątem zmienia się pozycję (stojąca, leżąca, oraz przykucnięta), kwadratem podskakuje, X odpowiada za różne akcje, a kółkiem wysuwam menu rozkazów. Ten wynalazek działa tak samo, jak wcześniej. Wybranie odpowiedniej komendy nie nastręcza najmniejszych trudności nawet mimo faktu, że liczba rozkazów wydatnie się zwiększyła. Można też wykrzyczeć komendy do mikrofonu, ale to już zupełnie inna bajka. Przyciski krzyżaka powodują, że żołnierz wychyla się na boki oraz zmieniają widok. Komandosa obserwuję zza jego pleców lub widzę dokładnie to, co on. Jeśli broń wyposażona jest w lunetę dochodzi trzeci widok. Projektanci koniecznie chcieli udowodnić, że już bardzo polubili się z architekturą PS2 i postanowili wszędzie powsadzać ciekawe efekty. I tak zerkając przez lornetkę oczy chwilę przyzwyczajają się do nowych warunków i przez ułamek sekundy

obraz jest rozmazany, po czym się wyostrza. Biegnę przed siebie i zauważam pierwszych przeciwników. Z łatwością załatwiam ich przy pomocy karabinu z tłumikiem. Docieram do opuszczonych ruin. Tu spotykam informatora, który przestrzega mnie przed kolejnymi trudnościami. Kieruję się jego wskazówkami i staram się ukryć w budynku nieopodal. Dziwnym trafem znajduje się tu dwóch strażników. Jednego załatwiam sam, drugim zajeli się kumple z drużyny zanim jeszcze zdążyłem go zobaczyć. Ciało leży blisko drogi, więc zgarniam je i kładę w bezpiecznym miejscu. Postanawiam wyruszyć dalej drogą. Skradam się powoli przez most. Nagle słyszę strzały. Rozglądam się, ale nie widzę nikogo w pobliżu. Shit, zapomniałem o snajperze, o którym opowiadał mi informator. Cwaniak oddaje kilka strzałów, ale widząc, że się wycofuję alarmuje wspólników. Teraz wszyscy wiedzą, że tu jesteśmy. Ale misja musi zostać wykonana. Stawiam wszystko na jedną kartę i biegnę przez most. Snajper ma dobre oko. Po chwili leżę martwy.

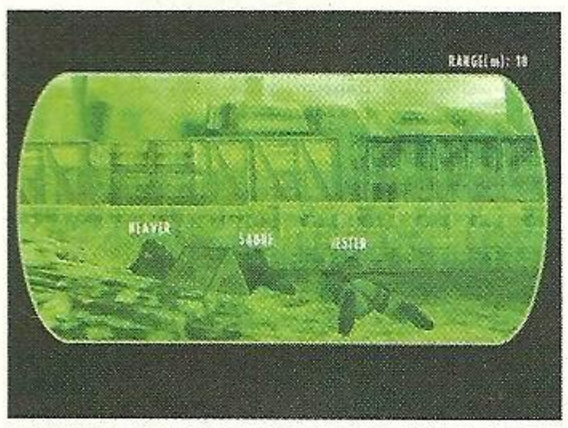
Zaczynam od nowa. Wszystko przebiega podobnie, z tą różnicą, że teraz bardziej się spieszę i jeden ze strażników zaskoczony natychmiast się poddaje. Skuwam go kajdankami i biegnę dalej. Tym razem postanawiam przejść pod mostem. Przekraczam płytką rzeczkę i... Znowu mnie zauważył! Nic to. Zdejmuję szybko kilku wrogów i biegnę do bunkra, gdzie informator zostawił dla mnie snajperkę. Przechodzę do drugiego schronu i załatwiam strażnika czającego się na nieproszonych gości z ciężkim karabinem w ręku... Znalezionym karabinem zdejmuję snajpera stojącego na wieży...

Druga strona medalu

Uff, to był tylko kawałek z pierwszego poziomu. Nie chciałem psuć Wam zabawy. Moim celem było ukazanie, jak stare mechanizmy zostały wzbogacone o nowe pomysły. Przede wszystkim wyraźnie widać mocniejsze sfabularyzowanie misji. Teraz

■ Pod adresem **http://www.us.playstation.com/games/scus-97275/** znajduje się efektowna, oficjalna strona gry. Masa shotów, filmy i informacje o komandosach.

■ Kupować? Hmm. Niebawem na PS2 pojawią się dwie świetnie zapowiadające się gry - Rainbow Six 3 oraz Ghost Recon Jungle Storm. Obie z możliwością zabawy w Internecie...



opowiadana historia nie ogranicza się do odprawy i kilku gadek terrorystów. W słuchawkach usłyszycie nie tylko panią prowadzącą akcję, ale również innych komandosów, którzy informują o zaobserwowaniu czegoś niezwykłego lub o tym, co aktualnie robią. Co chwilę kamera odjeżdża ukazując jakieś ciekawe miejsce, bądź przeskakuje w zupełnie inne okolice i przekazuje, czym właśnie zajmują się terroryści. Drugą rzeczą jest wyraźniejsze podzielenie misji na zadania, oraz jeszcze większe ich zróżnicowanie. W poprzedniej części na takiej platformie wiertniczej należało spacyfikować terrorystów oraz rozbroić bomby. I to się robiło. Od czasu do czasu wytyczne się zmieniały lub dochodziły nowe. Nie można się było w tym pogubić. A tutaj? Ciągle trzeba główkować. A to należy wybrać lepszą drogę lub broń, odszukać coś, zebrać informacje, oddalić się z miejsca akcji by znaleźć tajemne przejście, podsłuchać złych

panów, odczekać, aż się oddalą. Nikt nie będzie narzekał na nudę.
Jednak jest kilka rzeczy, które nie zagrały. Przede wszystkim nie da się zapisywać gry w trakcie misji. Nie ma nawet żadnych checkpointów. Jeden strzał pod koniec i zabawa zaczyna się od początku. Zapomniano też poprawić zachowanie komandosów. Kilka razy zostałem brutalnie zastrzelony w ciasnym pomieszczeniu, ponieważ zaklinowałem się między kucającymi kolegami. Żaden nie chciał się usunąć i bezczelnie patrzyli, jak konam. Czasem mają też inne problemy, zwłaszcza z właściwym używaniem drabin.

W sieci intryg

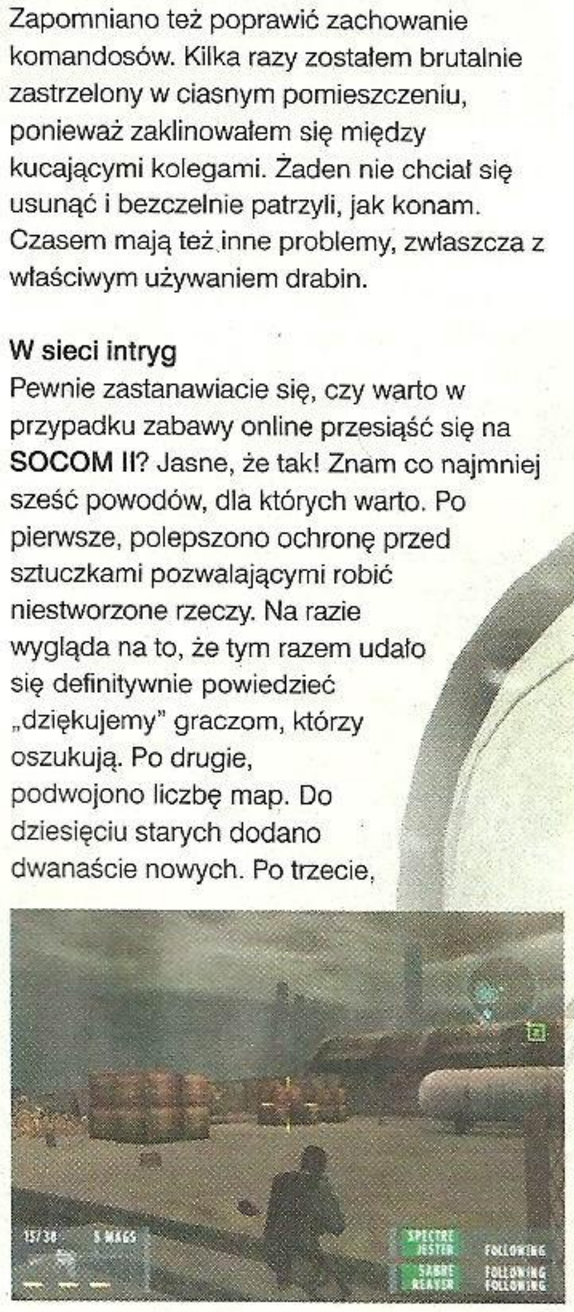
Pewnie zastanawiacie się, czy warto w przypadku zabawy online przesiąść się na **SOCOM II**? Jasne, że tak! Znam co najmniej sześć powodów, dla których warto. Po pierwsze, polepszono ochronę przed sztuczkami pozwalającymi robić niestworzone rzeczy. Na razie wygląda na to, że tym razem udało się definitywnie powiedzieć „dziękujemy" graczom, którzy oszukują. Po drugie, podwojono liczbę map. Do dziesięciu starych dodano dwanaście nowych. Po trzecie, na mapach postawiono ciężkie karabiny; nawet na tych z poprzedniej części. Po czwarte, da się w niewielkim stopniu zmieniać mapy (coś zburzyć, coś wysadzić). Po piąte, jest kilka nowych broni (mina przeciwpiechotna, bazooka). I wreszcie po szóste, dołożono dwa nowe tryby gry. W Breach należy wysadzić bazę przeciwników. Są dwie odmiany. W pierwszej bazy są wyposażone w stacjonarną ciężką broń, której należy używać, aby ochronić się przed atakiem. W drugiej jest jedna bomba leżąca na środku mapy. Kto pierwszy ją złapie i uzbroi – wygrywa. Druga nowość - Escort, jak sama nazwa wskazuje polega na przeprowadzeniu VIP'ów w bezpieczne miejsce.

...I koniec

SOCOM II jest krokiem do przodu, ale nie mogę się oprzeć wrażeniu, że raczej powinien to być darmowy dodatek, niż pełnoprawna gra. OK, najwyżej dodatek za pół ceny. Wiele zostało poprawione, ale spójrzmy prawdzie w oczy. Co mnie obchodzą oszukiwaczki? Nie po to zapłaciłem za pierwszą część, żeby za rok płacić kupować drugą i dostać właściwie to, co powinno się znaleźć za friko na serwerze do ściągnięcia na kartę pamięci. I choć tryb single także został usprawniony, to pewne niedoróbki psują ogólne wrażenia. Jednym zdaniem: Jest dobrze, mogło być lepiej. Pewnie za rok przywitamy **SOCOM III**, ale do tego czasu druga część, nawet pomimo drobnych wad, nadal będzie najlepsza na PS2.
OG

Brudne bomby

Zipper Interactive postarało się jak najbardziej uautentycznić swój produkt. Dlatego też znajdziemy w nim sporo prawdziwej broni. W Extras jest cały dział poświęcony temu tematowi. Dlaczego zatem nie rzucić okiem na to, czym w SOCOM'ie Rosjanie chcą potraktować Stany Zjednoczone? Temat jest tym ciekawszy, ponieważ nie często słyszy się określenie „brudne bomby". Dirty Bomb (z ang.) to zwykły ładunek wybuchowy przyczepiony do materiału radioaktywnego. Jest w stanie zabić lub zranić przebywających w zasięgu rażenia. Jednak potęga tej zabawki nie polega tylko na ranieniu. Jej głównym celem jest wywołanie paniki poprzez rozsianie w atmosferze radioaktywnego pyłu, który jest wysoce szkodliwy. Wyobraźcie sobie, co stałoby się w mieście, w którym nagle ogłoszono, że w atmosferze unosi się kilka kilogramów radioaktywnej zawiesiny.
W zależności od warunków atmosferycznych DB jest także w stanie pośrednio zaszkodzić bardzo dużej liczbie osób (choroba popromienna, nowotwory). Brudna bomba podobno istnieje tylko na papierze, nigdy nie została użyta. Nie należy jej uważać za broń atomową.



PlayStation 2 — *Dobre, ale czy nie powinno być za darmo?*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Zipper Int.
- *Liczba graczy:* 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.1

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

- **Dobre:** Szybki arcade. Mnóstwo walki i specjałów rozświetlających powietrze. Świetny patent z atakami TATE. Joe Musashi!
- **Zle:** Nieubłaganie wkradająca się monotonia. To nie jest gra, w którą chce się łupać całymi godzinami. Zbyt szybko wyciska się z niej wszystko.
- **Brzydkie:** Brzydka jest oprawa. Uproszczenia w grafice i badziewna muzyka to najmniej udane elementy gry!

Nightshade

Seria Shinobi pracuje na konto Segi już ponad szesnaście lat! Od zawsze też opowiada perypetie samotnego wojownika ninja w pojedynkę niszczącego nadciągające hordy wrogich demonów i zła wszelakiego. Nightshade to kolejny epizod w ogromnej rodzinie gier z zamaskowanym w roli głównej.

Współczesne Tokio to takie fajne miejsce, które raz na jakiś czas developerzy gier zalewają inwazją najprzeróżniejszych paskud. Tym razem rząd w celu eliminacji zjawiska decyduje się skorzystać z usług młodziutkiej Hibany. Ubrana w czerwono biały kostium ninja z powiewającym na wietrze szalem będzie główną bohaterką nowej produkcji błękitnych. Po kilku minutach wypływa prawdziwy cel wyprawy naszej bohaterki. A jest nim rozbity na kawałki legendarny miecz Akujiki, który po złożeniu w całość da właścicielowi niesamowitą potęgę. Ślicznie wykonane i dynamiczne intro dodatkowo uświadamia graczy, jak wielkie spustoszenie w zastępach wroga potrafi czynić kompletna broń żywiąca się zarówno energią pokonanych, jak i operującego nim właściciela. Hibana przekona się o tym, w krótkim czasie wchodząc w posiadanie pierwszego kawałka – bezwzględny głos w słuchawce nakazuje jej odnaleźć pozostałe części ostrza.

Nightshade to przede wszystkim szybki i efektowny arcade, w którym Hibana stawi czoła mnóstwu szalonych dziwolągów przygotowanych w studiach Segi. W menu znajdują się typowe dla tego gatunku tryby rozgrywki, z których na pierwszy plan wysuwa się Story Mode – trzynaście zręcznościowych poziomów wprost ociekających dziesiątkami przeciwników, bossami i efektownymi dopałkami sczepionymi w całość historyjką o tajemniczym Akujiki. Etapy są ogromne, a Sega dodatkowo pokroiła je na kilkanaście mniejszych miejsc oddzielonych od siebie ścianami energii. Zadaniem tych ścian jest troska o to, aby Hibana nie uciekła przed pojawiającymi się znikąd potworami. Bariery oczywiście znikną, gdy ninja powycina pałętające się po zamkniętej przestrzeni plugastwo.

Kiedy granice pękają, ninja kontynuuje swoją ścieżkę, ale tylko i wyłącznie po to, aby zamknęły ją kolejne przezroczyste ściany i zaatakowała następna fala przeciwników. Na końcu długaśnych etapów Hibana spotyka ogromnych „szefów", którym tradycyjnie trzeba poświęcić więcej czasu. Kluczem do sukcesu, jak w każdej grze Segi, jest znalezienie odpowiedniej taktyki i słabych punktów bossa. Pierwsza pokonana maszkara oprócz tego, że wypluwa z siebie tony kolorowych dymów, wzbogaca naszą

dziewczynę w kawałek legendarnego ostrza. Hibana natychmiast dostaje kolejne wskazówki od zleceniodawcy, a gra w tym czasie wysypuje przed naszymi oczyma pokaźną ilość statystyk sumujących zmagania z właśnie pokonanym levelem. Czarno na białym zostanie wyłożony czas grania, ilość zabitych pokrak, kombosów, jakie udało się sprzedać, no i w rezultacie ocena w rankingu. Dobre to, bo zmusza do intensywnego grania tych najbardziej ambitnych graczy.

Sega zadbała o różnorodność odwiedzanych lokacji, dlatego raz przeprowadzimy Hibanę po dachach wieżowców, innym razem zwiedzimy podziemia miasta z pędzącym metrem i galonami szlamu rozlanego po ziemi, a za moment popędzimy ulicami, wycinając pałętające się demony. Tyle jeśli idzie o Story Mode. Każdy zaliczony tu etap natychmiast odblokuje dodatkowe atrakcje, które sprawdzicie w Extra Mode. Galerie, filmiki, możliwość poprawienia swoich wyników, wszystko tu jest. Menu gry zawiera również Time Attack (siekanie na czas), Survival i Mission, czyli wariacje na temat tego, z czym spotkacie się w trybie Story.

Pomocną rzeczą okazuje się być Shinobi Training Facility, gdzie sprawdzicie wszystko, czym producent obdarzył Hibanę. To proste i pouczające lekcje, dzięki którym zorientujecie się w potencjale bohaterki.

Hibana na polu walki to istna maszyna do zbiorowego zabijania. Każdy przycisk na padzie został wykorzystany i na początku ciężko jest to wszystko spamiętać. Ninja poza prostymi cięciami mieczem i wyrzucaniem shurikenów potrafi wykonywać kopniaki rozbijające gardę

przeciwnika, skakać na ogromne wysokości, a także lokować się na wybranym celu i błyskawicznie przemieszczać dookoła niego. Bohaterka bez problemu przylepia się do ścian i biega wzdłuż nich bez zawracania sobie głowy grawitacją. Ciągle mało. Hibana zaopatrzona została w moc Ninjitsu i specjalny pasek opisujący jej stan. Odpowiednio naładowany pozwoli bohaterce na odpalanie potężnych ataków żywiołami. Nadbiegające pokraki można spalić płomieniami lub piorunami albo zniszczyć wiatrem. Aby zdobyć wszystkie te czary, należy szukać poukrywanych na planszach zwojów.

Najfajniejszym patentem, jaki Sega wsadziła w grę, sprawiającym, że po prostu chce się szlifować swoje umiejętności, jest tak zwany atak TATE. Krótki opis działania. Gdy Hibana zostaje zaatakowana przez kilku wrogów, to zabicie pierwszego z nich uruchamia specjalny zegar, który bezwzględnie odlicza czas do zera. Upływający czas można wydłużyć szybko krojąc następnego adwersarza. I następnego. Po wybiciu przeciwników przed upływem określonego czasu włącza się króciutka animacja, w której na pierwszym planie stoi Hibana i rzuca jakiś dobitny tekst, a w tle jednocześnie rozpadają się wszystkie usiekane istoty. Jest kilka rodzajów animacji wieńczących TATE i to właśnie one są najwyżej punktowane. Zaryzykowałbym tezę, że w **Nightshade** chodzi przede wszystkim o TATE. Na początku to trudne. Ale od czego jest wybór poziomu trudności?

Niestety zabawa nie jest specjalnie urozmaicona. Po półgodzinie wiemy już praktycznie wszystko. Jasne, że znajdą się dwie dodatkowe postacie do odblokowania (Joe Musashi!) i dwa nowe stroje dla bohaterki. Ale **Nightshade** to zwykła siekanka, która nawet, jeśli pokochacie ją z całego serca odrzuci Was po kilku dniach zabawy zwyczajną monotonią rozgrywki. Zmieniają się etapy, pojawiają nowi przeciwnicy, ale gra się ciągle tak samo. Grafika nie zachwyci nikogo. Zwykłe, monotonne tekstury i uproszczone otoczenie odrzucają, zamiast przyciągać. Muzyki nie strawiłem, bo nie bawi mnie japońskie rzępolenie na rozstrojonych gitarach. Takie gry nie przywrócą Sedze lat świetności. Taka sobie zabawka, do wypożyczenia.

Matt

PlayStation 2 — *Gdzie jest Sega Powerhouse?*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sega WOW
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.3

- **Dobre:** Trasy – wielkie i urozmaicone, mnóstwo skrótów, przeszkadzajek i ciekawostek.
- **Złe:** Małe problemy w menusach z częściami rowerowymi i trochę niedorobiona kariera.
- **Brzydkie:** słowa się cisną na usta, gdy po raz kolejny wpadniemy na drzewo lub kamień.

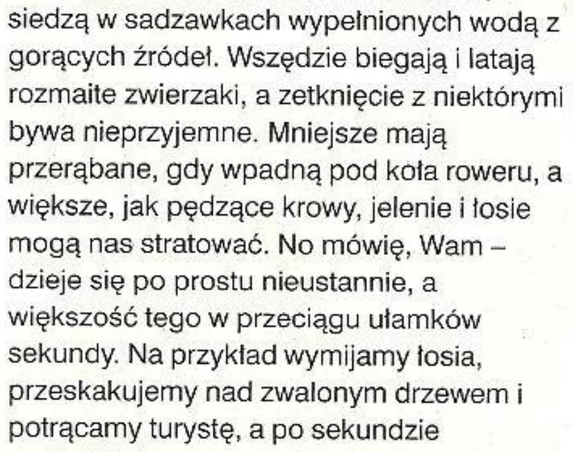
Downhill Domination

Całe wieki minęły odkąd recenzowałem grę o wyścigach rowerów górskich. Prawdę mówiąc była to chyba moja pierwsza recenzja w Neo Plusie. A na pewno jedna z pierwszych.

Wiele się w tym czasie zmieniło, ale to nie czas i miejsce na jakieś sentymentalne pierdółki. Zajmijmy się lepiej **Downhill Domination**, bo naprawdę warto. Deweloperem tej gry jest Incog Inc., firma znana dotychczas z dwóch bardzo udanych gier – Twisted Metal Black i War of Monsters. Teraz mogą dopisać do tej listy trzecią, choć niestety szczerze wątpię w jej dobrą sprzedaż.

Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka, ale niewiele ich leży po stronie samej gry. Po pierwsze, zjazd na rowerze górskim nie jest już tak popularny, jak kilka lat temu. Po drugie, brakuje jakiegoś znanego nazwiska w tytule, które być może rozpropagowałoby ten tytuł wśród mniej zorientowanych graczy. I wreszcie po trzecie, nie jest to kolejna część znanej serii, a obecnie wprowadzenie na rynek jakiejś nowej marki w grach zaczyna być bardzo trudne.

Najpierw o tym, co naprawdę rządzi w **Downhill Domination**. Rządzą trasy. Jest ich w sumie dwadzieścia siedem, podzielonych na trzy rodzaje – Free Ride, Technical DH i Mountain Cross. Free Ride to po prostu swobodny zjazd, a co za tym idzie gigantyczna ilość rozjazdów, skrótów, alternatywnych dróg. Trasy FR naprawdę robią wrażenie. Zjazd może trwać nawet ponad sześć minut, wypełnionych po brzegi tym, co DD ma najlepszego – adrenaliną. Niemal bez ustanku coś się dzieje. Jak nie przeszkody na trasie, to inni rowerzyści próbujący wysadzić nas z siodełka. Otwarte przestrzenie i wąskie kaniony, wąwozy, proste i zakręcone odcinki, jazda tunelami kopalni lub jaskini, by po chwili wypaść z tunelu na wysokości kilkudziesięciu metrów nad poziomem gruntu i wykręcić trochę niezwykłych trików. I tak w kółko, otoczenie zmienia się jak w kalejdoskopie. Znajdziemy tu prawie wszystko: lasy rozmaite, domki,

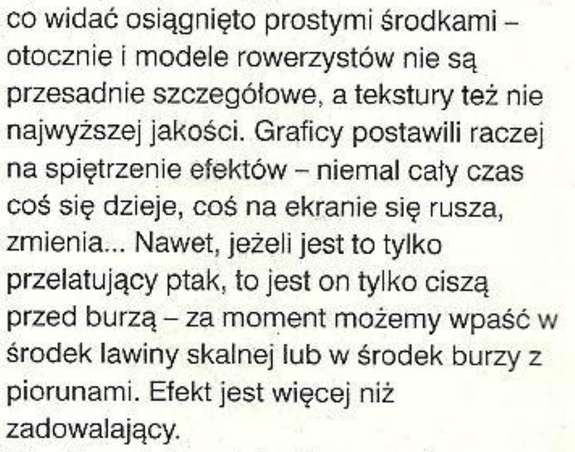


wioseczki, nawet miasto. Są też zamki średniowieczne, magazyny wojskowe, parkingi podziemne, lawa i woda, lodowe stalaktyty spadające z sufitu, kra pękająca pod rowerzystami na jeziorze, kamienne lawiny i burze z piorunami bijącymi w drzewa... I to nadal nie wszystko – chodzą turyści, mnisi, robotnicy i żołnierze, a na trasie japońskiej skąpo odziane kobiety siedzą w sadzawkach wypełnionych wodą z gorących źródeł. Wszędzie biegają i latają rozmaite zwierzaki, a zetknięcie z niektórymi bywa nieprzyjemne. Mniejsze mają przerąbane, gdy wpadną pod koła roweru, a większe, jak pędzące krowy, jelenie i łosie mogą nas stratować. No mówię, Wam – dzieje się po prostu nieustannie, a większość tego w przeciągu ułamków sekundy. Na przykład wymijamy łosia, przeskakujemy nad zwalonym drzewem i potrącamy turystę, a po sekundzie nadjeżdżający z naprzeciwka samochód zwala nas z kół. Jedziemy dalej – duża hopa więc trikujemy, po lądowaniu widzimy koło nas innego uczestnika wyścigu. Na wąskim moście zwalamy go z roweru, a po sekundzie zbieramy dopalacz, a potem upgrade broni – teraz możemy rzucać butelkami w przeciwników przed nami. Dobrze się składa, bo akurat jest dwóch takich, co zagradzają nam drogę... Po sprawie – zasuwamy dalej, jest trochę miejsca, więc ciśniemy na pedały, aż tu nagle zmyłka: ostry zakręt i po zewnętrznej drzewo, na które oczywiście wpadamy z siłą zdolną złamać kark bawołu.

Na szczęście rowerzyście nic się w takich przypadkach nie dzieje, ale w takich wypadkach prawie zawsze krzywiłem się z bólu. A nie da się przejechać trasy nie upadając przynajmniej kilka razy, po prostu się nie da – szczególnie w Free Ride, gdzie możliwości wyboru trasy, skrótów i objazdów jest multum. Co innego w dwóch pozostałych trybach. Technical DH, to zjazd dużo krótszy, ale bardziej wymagający – trasa jest wąska, bardzo kręta i naszpikowana przeszkodami. Mountain Cross to z kolei coś dla lubiących triki. Jest to zjazd w stylu motocrossowym; dużo hopek, a trasa jest w miarę szeroka, ale ograniczona bandami.

Tak, **Downhill Domination** ma wszystko. Prędkość i mnóstwo akcji, triki i bicie przeciwników, turbosy, przeszkadzajki i bonusy oraz urozmaicone i trudne trasy. Dopiero w szczegółach można znaleźć małe uchybienia. Na przykład system trików jest dość skomplikowany i wymaga przyzwyczajenia. Trasy FR są aż przegięte – ciężko je spamiętać, więc regularnie wpada się w zastawione przez programistów pułapki: przepaście, skały wyglądające jak skocznie, ale nimi nie będące, drzewa umieszczone jakby złośliwie na naszej drodze. Ale to akurat mały zarzut – większym jest trochę za mała ilość wyraźnych hopek na trasach FR, na większość wpadamy przypadkiem, więc nie ma czasu na przygotowanie skoku. A nawet jeśli już to zrobimy, to może okazać się, że ta przepaść to jednak dna nie ma...

O ile do przyjemności płynącej z gry i jej ogólnych zasad nie można się specjalnie przyczepić, to gorzej trochę jest z trybem kariery. Jest niezbyt rozsądnie skonstruowany, oferując wiele małych karier zamiast jednej dużej, a za to mniej liniowej. No i brak jest rozwoju statystyk rowerzysty, a bonusy w postaci lepszych ram, amortyzatorów i opon są za mało różnorodne i dość kiepsko rozwiązane pod względem technicznym. Słabo widać statystyki roweru przed i po zamontowaniu dodatków, więc czasami nie wiadomo czy tak naprawdę ulepszyliśmy rower, czy nie. A pomyłka kosztuje kasę, którą mozolnie



ciułamy zdobywając podczas wyścigów punkty za zbieranie czarnych diamentów (dobrze poukrywanych), miejsce w stawce, wykręcone triki i zrzuconych z siodełka przeciwników.

Graficy z Incog Inc. potrafią całkiem sporo wycisnąć z PS2 – **Downhill Domination** to dobrze skodowany kawałek softu. Gra śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę i bardzo rzadko się krztusi. Nie uświadczycie też dorysowywania się terenu. Grafika nie jest wprawdzie jakoś specjalnie wydumana pod względem technikaliów. To, co widać osiągnięto prostymi środkami – otocznie i modele rowerzystów nie są przesadnie szczegółowe, a tekstury też nie najwyższej jakości. Graficy postawili raczej na spiętrzenie efektów – niemal cały czas coś się dzieje, coś na ekranie się rusza, zmienia... Nawet, jeżeli jest to tylko przelatujący ptak, to jest on tylko ciszą przed burzą – za moment możemy wpaść w środek lawiny skalnej lub w środek burzy z piorunami. Efekt jest więcej niż zadowalający.

Dźwięk za to zupełnie nie rzuca się w uszy. Wprawdzie soundtrack jest solidny (trochę rapu, trochę ostrego rocka i alternatywy) i sprawdza się, ale nie rzuca na kolana. Odgłosy również są dobrze dobrane – turyści krzyczą na przejeżdżających rowerzystów, ptaszki ćwierkają, niedźwiedzie ryczą, a zawodnicy coś tam sobie pogadują i docinają. W sumie spoko, ale bez rewelacji.

Downhill Domination dobrze wpasowuje się w gatunek gier ekstremalnych – to taki SSX na dwóch kółkach. Ma wszystko, co trzeba, ale obawiam się, że nie sprzeda się dość dobrze, byśmy mieli kiedyś okazję zagrać w kolejną odsłonę tej gry lub produkt konkurencji. A szkoda.

Marcellus

■ Acha - gra świetnie sprawdza się w multiplayerze!

PlayStation 2 *Niezła jazda...*

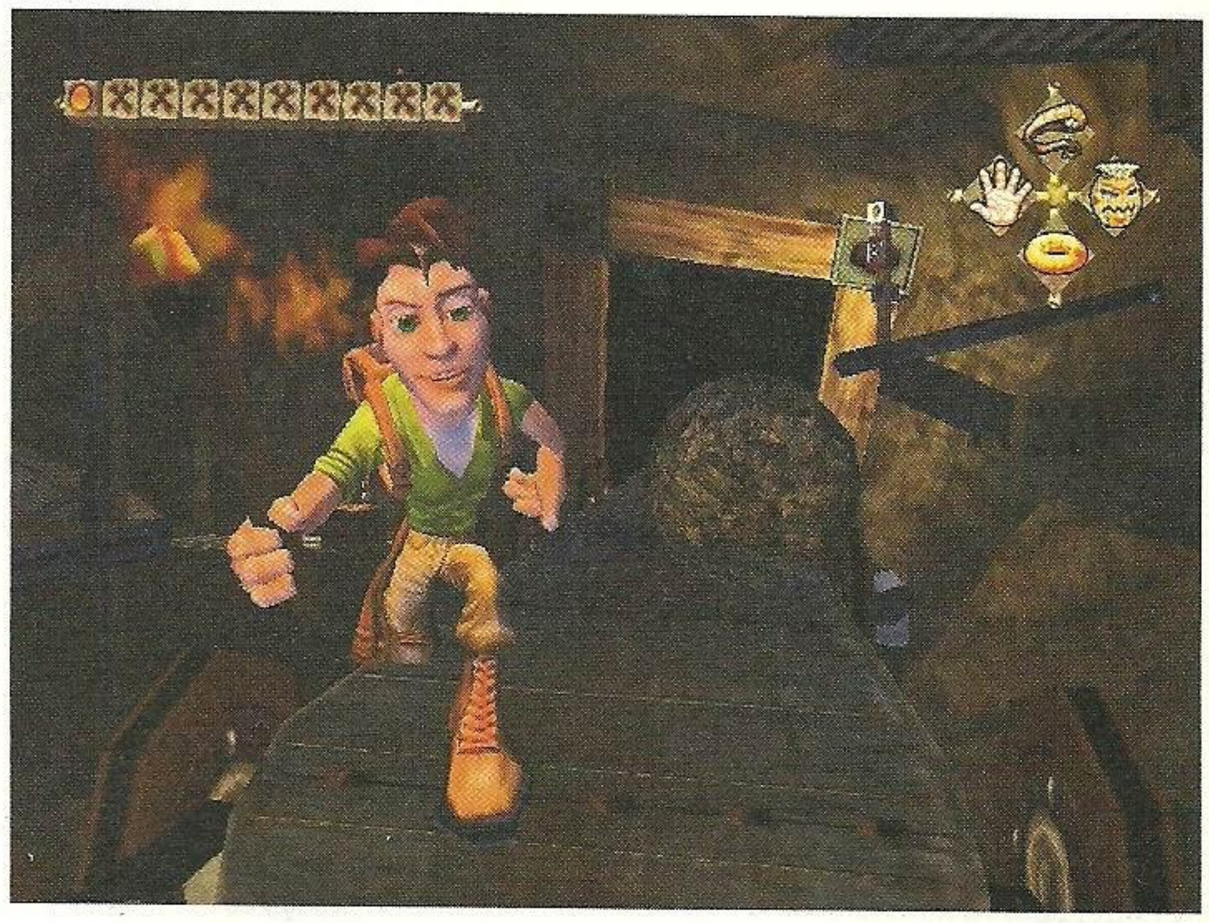
- *Wydawca:* CodeMasters
- *Producent:* Incog Inc.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.4

- **Dobre:** Proste mechanizmy, sympatyczny bohater, nieco ciekawych patentów i humorystyczne zagrania.
- **Złe:** Przeciętna grafika i raczej niski poziom trudności. Głupawe zagadki.
- **Brzydkie:** Błędy w kolizji obiektów, a także miejscami chrupiąca animacja.



Pitfall The Lost Expedition

The Lost Expedition to gra w luźny sposób bazująca na hicie sprzed dwóch dekad. Podobnie jak tam, głównym bohaterem naszej opowieści jest niejaki Harry o ksywie Pitfall, a scenerią dla jego zmagań – amazońska dżungla.

Z podobieństw można jeszcze zauważyć obecność krokodyli oraz lian, na których huśta się dzielny poszukiwacz przygód. Oprócz tego praktycznie wszystko, co znajdziemy w tej pozycji jest dziełem ekipy Edge of Reality, bo przecież grafika starego jak świat gier hitu składała się z czterech kwadracików na krzyż. Harry jest młodym archeologiem i poszukiwaczem przygód. Niestety – jego samolot rozbija się w dżungli, a bezradni członkowie wyprawy rozpraszają się po ogromnym terenie. Harry naturalnie musi ich odszukać, a dodatkowo przeszkodzić swojemu przeciwnikowi – bezwzględnemu łowcy skarbów o nazwisku St. Claire w zagarnięciu trofeów. Autorom nie zabrakło humoru: są częste nawiązania do Indiany Jonesa, masa slapstikowych gagów i inne śmieszne akcje. Przez niewygórowany poziom trudności widać też, że gra kierowana jest raczej do młodszej publiczności.

Jak na bohatera nowoczesnej gry zręcznościowej przystało, Harry ma bogaty garnitur ciosów i ruchów. Biega, skacze, bije... Standardowo. Ale potrafi także skradać się by nie obudzić stada śpiących małp, złożyć się w kulę i toczyć, niczym Samus Aran w Metroidzie, ma także kilka innych umiejętności. W dżungli czeka masa ciekawych miejsc, z mrocznymi i najeżonymi pułapkami azteckimi świątyniami na czele. Bronią ich tubylcy, bossowie, wściekłe małpy, krokodyle, skorpiony i dywizja innych ciekawych stworów. Gdzieniegdzie przesiadują szamani prowadzący sklepiki, w których można nabyć nowe ciosy, dodatkowe życia czy inne pierdołki. Są proste zagadki (przełącz wajchę, a nożyce się odezwą), multum skakania i walki, a także przewijająca się fabuła, która zmusi naszego bohatera do poruszania się w ciele małpy i skorpiona. Ziewać z nudów się raczej nie da – zwłaszcza, że akcja toczy się raczej wartko.

Autorzy opracowali ciekawy mechanizm używania przedmiotów. Po pierwsze – zerżnęli z Zeldy przyporządkowywanie przedmiotów do krzyża znajdującego się z prawej strony ekranu. Dzięki temu można do każdego kierunku na d-padzie przypisać jeden przedmiot, a następnie szybko wybrać go wciskając odpowiedni kierunek. Na tym jednak nie koniec – używanie przedmiotów (zasadniczo: rąk) odbywa się przy pomocy prawej analogowej gały. Stojąc nad wodą wyciągamy pustą manierkę przyciskiem, zanurzamy ją w wodzie trzymając gałkę wychyloną w dół, a następnie pijemy z niej ruszając w górę. Albo palimy pajęczynę przy pomocy zapalonej pochodni. Podobnie z wajchami, czy trofeami – zamiast wciskać jakiś przycisk, trzeba odpowiednio ruszyć gałą. Wydaje się to upierdliwe, ale nie jest. Przy tym bohater robi to ze sporą gracją i wdziękiem. Jednak na każdy dobrze wykonany element przypada przynajmniej jeden skaleczony. Przyjemnie jest huśtać się na lianach, ale ciężko do nich doskoczyć, bo ujęcie kamery jest mało przyjazne dla gracza. Zabawnie nawala się miejscowych Indian, ale detekcja kolizji pozostawia mnóstwo do życzenia. Jest także sporo biegania po własnych śladach, ale co to za bieganie, jeśli większość poziomów stanowią korytarze ze ścianami po bokach, niczym w Crash Bandicoot. W ogóle kamera, największa bolączka większości trójwymiarowych platformerów często przeszkadza w zabawie, zamiast ją ułatwiać. Nie raz zechcecie ją poprawić prawym analogiem, ale jak już wiecie wykorzystano go do robótek ręcznych. Do manipulacją kamerą służą górne przyciski na padzie i nie jest to najlepsze rozwiązanie, niestety.

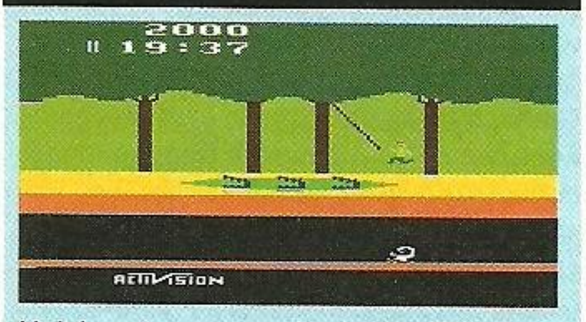
Oprawa jest sympatyczna i kolorowa, acz pod względem technicznym raczej przeciętna. Ładnie wygląda roślinność w dżungli, ale już woda – słabo. Generalnie wszędzie wali plastikiem; nawet Harry przypomina animowaną plastikową figurkę. Trzeba jednak przyznać, że animacja postaci jest bardzo fajna i widać, że autorzy włożyli w nią sporo pracy. Zwracam uwagę na fachowe ruchy i ciosy Pitfalla – widać wyraźną inspirację, wyczynami Jaka, a miejscami nawet bezczelne xerowanie. Cóż. Śmiesznie wyglądają mieszkańcy dżungli – od małp, przez krokodyle, a na Indianach kończąc.

Jak już napisałem, grafika jest bardzo kolorowa,
a to nadaje jej luzujący klimacik. Patrzy się na to wszystko przyjemnie, ale szybko wychodzą kalafiory. Słaba detekcja kolizji, przenikanie się obiektów, nierówne tekstury oraz momentami rwąca animacja – szczególnie, gdy gracz chce poruszać nieco kamerą. Przekleństwo gier multiplatformowych polega na tym, że przeważnie autorzy nie mają nigdy czasu na doszlifowanie i dopieszczenie jednej wersji. Trafiają się wyjątki w postaci Prince of Persia czy Beyond Good & Evil, ale wcale nie tak często, jakbyśmy tego chcieli. W tym przypadku nie udało się doszlifować oprawy. Do dźwięku nie mam większych zastrzeżeń – głosy tubylców gadających do siebie w bełkotliwym języku, skrzeki małp czy szelest liści nadeptywanych przez Harry'ego są spoko, podobnie jak kwestie czytane przez aktorów. Przeciętnie na tym tle wypada muzyka, praktycznie jej nie słychać.

Pitfall: The Lost Expedition to kolejny platformerek do łyknięcia w czasie wolnym od ciekawszych pozycji. I choć na żadnej konsoli nie pokazuje tego, na co stać maszynę, jest stosunkowo łatwy i gra się przyjemnie. Z pewnością jednak macie czekające w kolejce ciekawsze gry, na które wcześniej nie mieliście czasu. A Pitfalla można spokojnie dorzucić do tej kolejki – tyle, że gdzieś na szarym końcu.

Gulash

Stara szkoła



Hulający jeszcze na Atari 2600 **Pitfall** był praktycznie protoplastą platformówek 2D. Składająca się z kilku kwadracików grafika i przedziwne dźwięki dochodzące z telewizora nie zniechęciły ówczesnych graczy i dwadzieścia dwa lata temu tytuł rozszedł się w gigantycznym nakładzie. Od tamtego czasu twórca gry, David Crane stworzył sequel i kilka innych platformówek (między innymi **A Boy and His Blob** na GameBoya w 1990 roku), ale żadna nie odniosła spektakularnego sukcesu. To był po prostu złoty strzał...

PS2, Xbox i GCN — *Kolejna nic nie wnosząca platformówka.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Edge of Reality
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.7

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES™

(C) 2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC. FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd.

CHARACTER DESIGN / Toshiyuki Itahana

NEO PLUS

NEO
PLUS

JET LI

RISE TO HONOUR

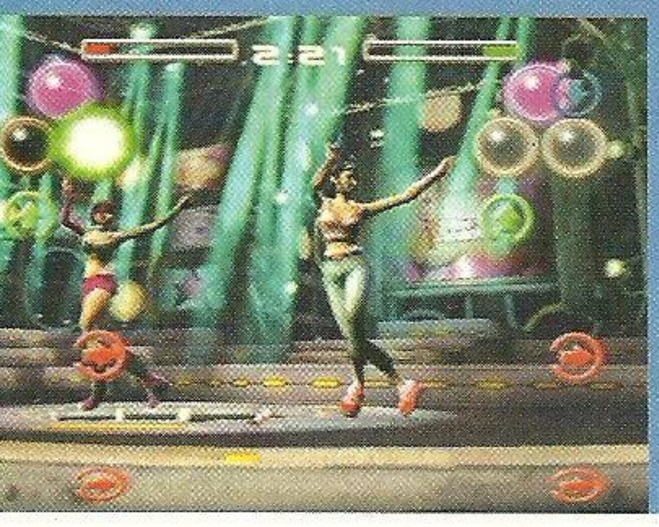
義氣

™

Fame Academy

Gier muzycznych przybywa z dnia na dzień. Nie tylko w Japonii, gdzie mówimy o masowej histerii na tego typu tytuły, ale również na naszym ślicznym kontynencie.

Fame Academy to propozycja od chłopaków z firmy Monte Cristo, do której ponownie przyda się taneczna mata rozdeptana przy okazji Dance Dance Revolution.
Grę otwiera sprawnie zmontowane intro pokrótce tłumaczące, czym jest tytułowa akademia. To takie miejsce, gdzie ćwiczą i doskonalą swe umiejętności kolejne zastępy młodych, świeżo upieczonych tancerzy. Potem przychodzi czas na ostateczny egzamin w postaci występu na scenie, wśród fleszy, głośnej muzyki, czujnego oka kamer oraz licznej publiczności. Zadaniem gracza będzie wybranie jednej z kilku dostępnych postaci, a następnie przepchnięcie jej przez komplet tanecznych egzaminów. Popisy na scenie oceniać będą surowi sędziowie, a ich werdykt oznaczał będzie promocję, lub degradację naszej gwiazdy na ścieżce kariery.
Jak gramy? Tradycyjnie. Po lewej stronie ekranu umieszczone zostały dwie okrągłe sfery, przez które przepływały będą strzałki odpowiadające guzikom kierunkowym na padzie lub punktom na macie. W momencie, gdy przez sferę przelatuje znaczek, gracz zmuszony jest szybko wybić na padzie lub macie jego odpowiednik. System gry ocenia nasze wysiłki wyżej, gdy znaczki umieszczane są precyzyjniej. Bezbłędne kombinacje oznaczały będą w praktyce masę punktów i wysokie oceny sędziów. A wszystko to w rytm płynącej z głośników muzyki i wyginającego się na scenie bohatera.
To tyle, jeśli idzie o reguły zabawy.
Fame Academy daleko jednak do czołowych produkcji rhythm-action. Zawodzi muzyka. Niewyszukane, momentami nudne utwory wcale nie zachęcają gracza do wesołych podskoków na macie. Fakt, w trakcie kariery pojawi się jeden lub dwa znane z klubów utwory, ale nie ratują one ścieżki dźwiękowej produktu. Znajdą się też zastrzeżenia pod adresem wykonania tej gry. Pal licho, że wywijający na scenie ludzik czyni to bez dynamiki i sztucznie. Przymknijmy oko na fakt, iż producenci wyposażyli go raptem w kilka układów tanecznych, które podczas utworu niemiłosiernie powtarza i zapętla.



Po prostu zły jest silnik graficzny, na którym Monte Cristo zbudowało tą grę. Potrafi ona obrzydliwie zwolnić, zwłaszcza podczas towarzyszących tańcowi efektów specjalnych jak dymy, stroboskopy, czy kolorowe rozbłyski. W praktyce zniekształca to rytm, w jakim skaczemy po macie. Niedobrze.
Akademia nie wnosi do gatunku nic świeżego, a granie na zwykłym padzie mija się z celem. Jest mało zabawne i starczy zaledwie na kilka piosenek. Polecam tylko osobom, które chcą więcej i więcej rhythm-action za wszelką cenę. I nie rozstają się z matą do tańczenia.
Dancing Matt

PlayStation 2 — *Niższa półka wśród gier tanecznych.*
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Monte Christo
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2, Dancing Mat*

5.5

Risk: Global Domination

Cyberlore Studios podjęło się próby przeniesienia na domowe platformy strategicznej gry planszowej **Risk**. Rezultat? Jest wolno, nudno i śpiąco. Przed graczem roztacza się obszerna i kolorowa mapa świata. Zanim zacznie się wesołe zalewanie świata punkcikami symbolizującymi nasze wojska, gracz wcieli się w rolę jednego z dziesięciu historycznych przywódców. Zabawa polega natomiast na podbijaniu kolejnych kontynentów i prowadzeniu starć z wojskami dowodzonymi przez konsolę, albo innych strategów. Mistrz, który obejmie we władanie wszystkie dwadzieścia cztery terytoria na siedmiu kontynentach – wygrywa. Przez cały czas obserwujemy z góry mapę świata, zawzięcie rozstawiając na niej wojska. Gdy dochodzi do wojny z sąsiadującym garnizonem, kamera robi potężny najazd i oto naprzeciw siebie stają trójwymiarowe, plastykowe modele zabawek. Podczas starcia wszystko zależy od rzutu kostką. Jeśli trafi się nam wyższa liczba oczek, przeciwnik zostaje pokonany. I tak jest już do końca gry, której nie ratuje nawet tryb online. Dlaczego? Bo na serwerach nikt po prostu nie gra w **Risk**. Nawet producent tej pozycji.
Gra wyłącznie dla tych, którym dobitnie przeszkadza brak strategii na konsolach.
Matt

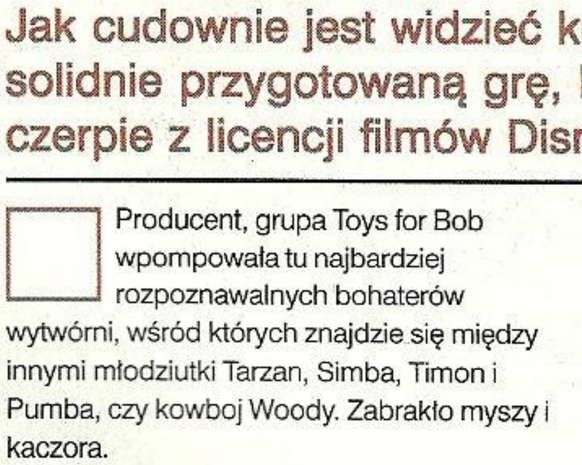
PlayStation 2
- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Cyberlore Studios
- *Liczba graczy:* 1-4

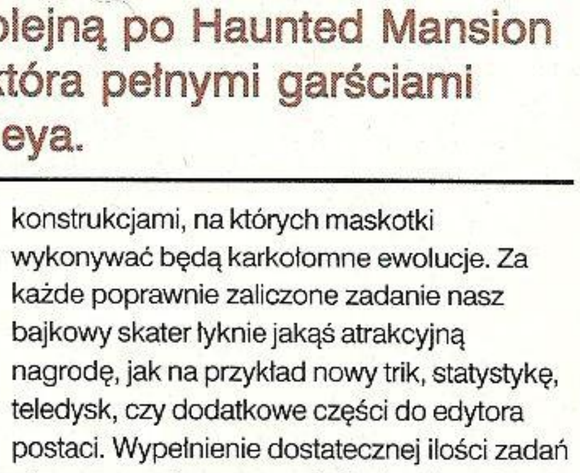
4.0

Disney's Extreme Skate Adventure

Jak cudownie jest widzieć kolejną po Haunted Mansion solidnie przygotowaną grę, która pełnymi garściami czerpie z licencji filmów Disneya.

Producent, grupa Toys for Bob wpompowała tu najbardziej rozpoznawalnych bohaterów wytwórni, wśród których znajdzie się między innymi młodziutki Tarzan, Simba, Timon i Pumba, czy kowboj Woody. Zabrakło myszy i kaczora.
Tym razem popularne maskotki zmierzą się z deskorolkami. Dla każdej z postaci developer przygotował kilka światów, które wykonaniem nawiązują do odpowiadających im bajek. Zadania, z jakimi zmierzą się nasi bohaterowie przydzielane będą przez postacie zamieszkujące dane etapy. Wystarczy do nich po prostu podjechać i zagadać. Tradycyjnie jednak trzeba będzie puknąć jakieś wysoko punktowane kombo, zebrać komplet literek, skolekcjonować porozrzucane po planszy rzeczy, czy wykonać wskazany przez zleceniodawcę trik. Światy zaś wypchane są po brzegi odpowiednio wykrzywionymi konstrukcjami, na których maskotki wykonywać będą karkołomne ewolucje. Za każde poprawnie zaliczone zadanie nasz bajkowy skater łyknie jakąś atrakcyjną nagrodę, jak na przykład nowy trik, statystykę, teledysk, czy dodatkowe części do edytora postaci. Wypełnienie dostatecznej ilości zadań otworzy przed naszą pociechą kolejne etapy zmagań. A tam więcej roboty.
Kupiony od firmy Neversoft silnik gry Tony Hawk's Pro Skater 4 spisuje się na medal. Nie ma najmniejszych problemów z opanowaniem jadącej postaci, zaś wykonywanie trików jest niemal intuicyjne. Ponieważ gra kierowana jest głównie do maluchów, znacznie uproszczono system wykonywania trików i przejść pomiędzy nimi.
Najbardziej wstrząsnęła mną ścieżka dźwiękowa! Nie ma mowy o sielankowych i spokojnych brzmieniach znanych z bajek Disneya. Całą grę nadzorują punkowo-rockowe kapele, zagrzewając do zabawy optymistycznymi rytmami! Nic nie podobało mi się tak bardzo, jak grind Tarzanem wzdłuż olbrzymiego, suchego konaru i piosenka „Where's your head at" zespołu Basement Jaxx pulsująca z głośników! Muzyka cudownie komponuje się z wydarzeniami na ekranie! Natomiast jeśli idzie o grafikę, to tu już jest nierówno. Podczas zabawy natkniemy się zarówno na śliczne, tętniące kolorami dżungle, jak i paskudne, wyblakłe przedmieścia. Nie spodobała mi się też przypadkowość i chaotyczność, z jaką producent porozrzucał po planszach konstrukcje do robienia trików. Utrudnia to żyłowanie wysokich wyników. Ale same postacie są po prostu ładne i płynnie animowane, więc bez problemu odróżnicie dzikiego świniaka od plastikowego żołnierza. Pomimo, iż gra kierowana jest głównie do dzieci, sprawdzałem ją z ogromną frajdą (a co!). Szkoda, że licencje Disneya tak rzadko doczekują się porządnych gier. Tym większa wartość **Extreme Skate Adventure**.
Matt





PS2, Xbox, GCN — *Od zawsze dobre filmy, od niedawna gry.*
- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Toys for Bob
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

7.0

Dragon Ball Z Budokai 2

Dragon Ball Z Budokai 2. Czy muszę mówić więcej? Wiem, że nie, ale trzeba dopełnić formalności.

Rok temu pierwsza część trafiła na sklepowe półki i na pniu rozeszła się w milionach kopii. Pytanie tylko, czy gdyby nie Smocze Jaja w tytule, to ktokolwiek zwróciłby na nią uwagę? Tak czy inaczej właśnie skończyłem grać w sequel i musze powiedzieć, że **Dragon Ball Z Budokai 2** jest doskonałym następcą. Został rozbudowany i tam gdzie trzeba poprawiony, a nawet totalnie zmieniony. Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy jest nowy styl graficzny. Autorzy posłuchali fanów i teraz zagracie cell shade'owanymi postaciami. A jest w czym wybierać. Znajdziecie tu aż trzydziestu czterech bohaterów ze świata Dragon Ball. Niech wspomnę tylko o Android 16, Captain Ginryu, Cell, Dabura, Dr. Gero, Frieza, Gohan, Goku, Goten, Great Saiyaman, Hercule, Kid Buu, Kid Trunks, Krillin, Majin Buu, Nappa... To tylko połowa listy.

Jednak największa rewolucja dokonała się w trybach gry. Zamiast takiego sobie Story

Mode pełnego walk i mini-gier dostaniemy zupełnie nowy, wymyślony od podstaw Dragon World. Czym się różni od zwykłej Historii? Świat Smoka to wielka plansza z mnóstwem ścieżek. Podzielony na tury system pozwala dowolnie wybrać drogę. Zatem zanim rzucimy się w wir walki, przez kilka rund można zbierać przedmioty lub od razu pobiec rozwalić bossa, albo bawić się z jego podwładnymi. Jest bardzo dużo alternatywnych dróg. Jedne odkrywają ukryte bonusy, inne nie. Przy okazji postacie przed walkami rozmawiają ze sobą odkrywając fabułę. Za pierwszym razem nie dowiecie się wszystkiego i ciekawie będzie od czasu do czasu wracać do Smoczego Świata.

Oprócz tego, tak jak poprzednio zagracie we dwóch w Versus, poćwiczycie umiejętności w Treningu i zmierzycie się z innymi przeciwnikami w World Tournament. Powraca również zabawa z ustawianiem umiejętności postaci. Tak, jak wcześniej możne je dowolnie konfigurować i zmieniać, co daje dużo pole do popisu graczom lubującym się w wyciskaniu wszystkiego ze swoich bajek.

Pod względem samej walki nie zmieniło się zbyt dużo. System nadal przypomina ten zastosowany w Virtua Vighter. Jest jeden kopniak, cios ręką, blok oraz użycie energii Ki. Oczywiście nie ujrzycie tylko dwóch ciosów na krzyż. To, jaki atak zostanie zastosowany zależy od kombinacji klawiszy oraz od sytuacji na polu walki.

Dragon Ball Z Budokai 2 jest tym, czym powinna być pierwsza część. Jest bardziej przemyślana, dopracowana (na przykład plansze doładowują się kilka razy szybciej), rozbudowana tak, jak życzyli sobie tego fani. Dlatego zasługuje na uznanie. Ale nic nie zmieni faktu, że jako bijatyka nadal tylko trochę wybija się ponad przeciętność. Z drugiej strony reszta jest naprawdę w porządku. Jeśli szukacie dobrej bijatyki, raczej zwróćcie swe oczy gdzie indziej. Za to jeżeli macie ochotę na najlepszą w tej

chwili grę umiejscowioną w tym prześmiesznym uniwersum, biegnijcie czym prędzej po swój egzemplarz. W zupełności starczy Wam na najbliższy rok.

OG

PlayStation 2 — *Seria rozwija się w dobrą stronę.*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Dimps
- *Liczba graczy:* 1 -2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.2

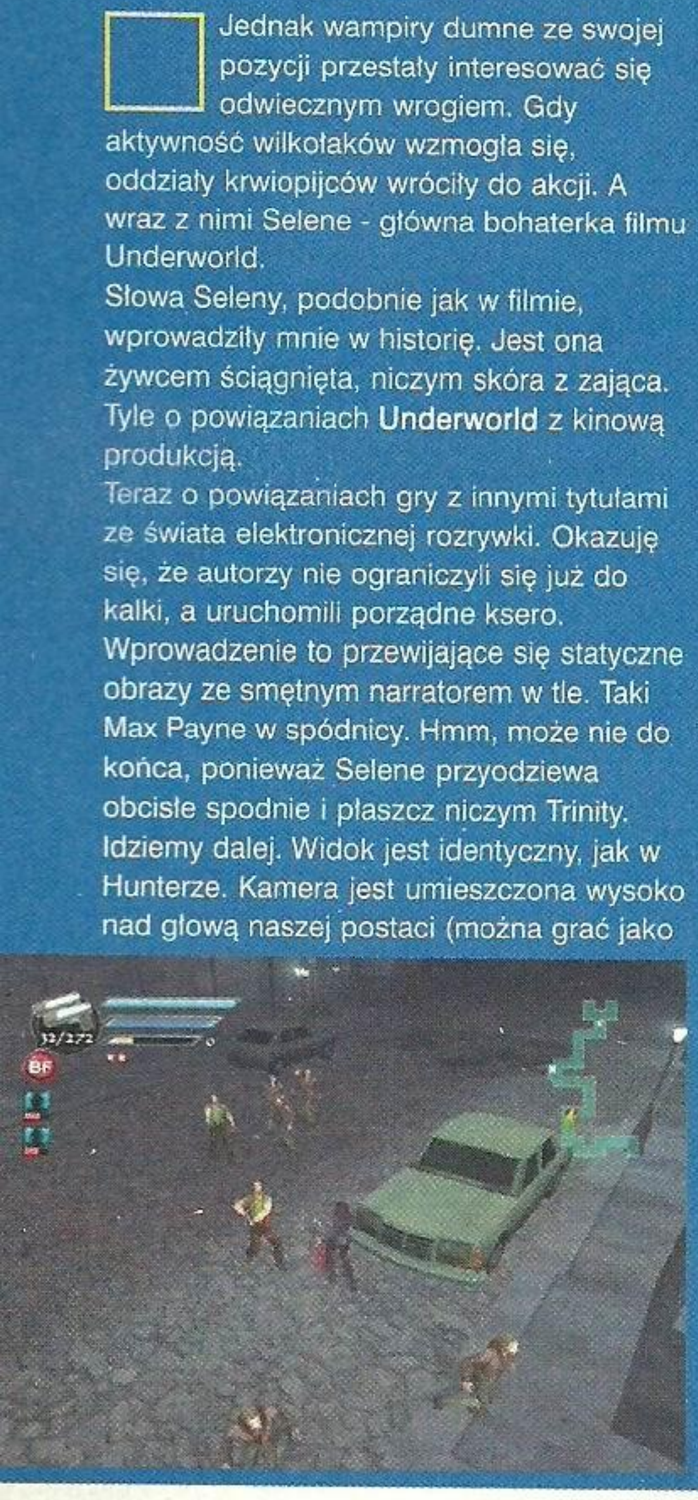
Underworld: The Eternal War

„Przez lata prowadziliśmy wielką wojnę. Teraz liczba wilkołaków jest tak mała, że można je uznać za gatunek wymarły."

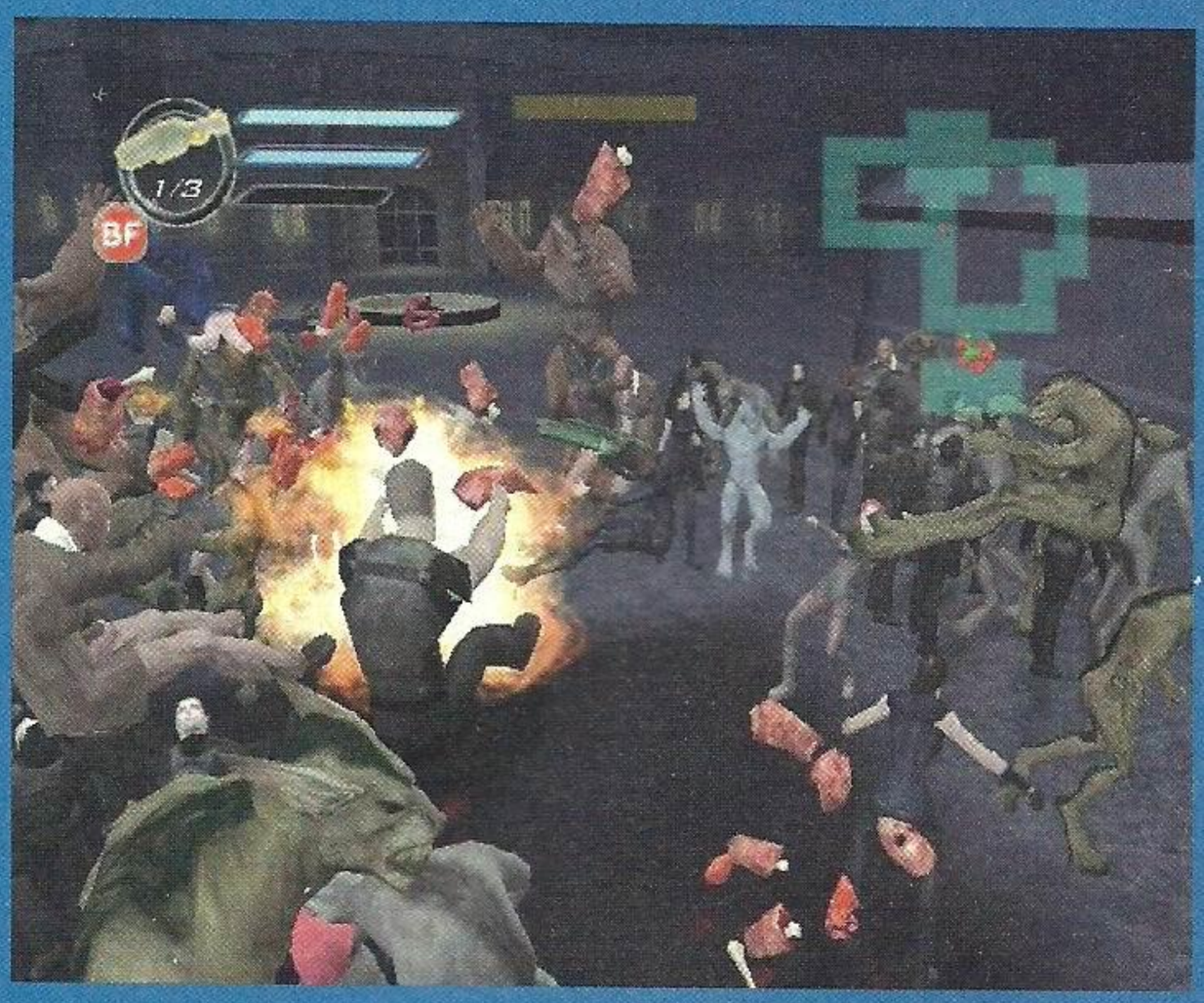
Jednak wampiry dumne ze swojej pozycji przestały interesować się odwiecznym wrogiem. Gdy aktywność wilkołaków wzmogła się, oddziały krwiopijców wróciły do akcji. A wraz z nimi Selene - główna bohaterka filmu Underworld.

Słowa Seleny, podobnie jak w filmie, wprowadziły mnie w historię. Jest ona żywcem ściągnięta, niczym skóra z zająca. Tyle o powiązaniach **Underworld** z kinową produkcją.

Teraz o powiązaniach gry z innymi tytułami ze świata elektronicznej rozrywki. Okazuję się, że autorzy nie ograniczyli się już do kalki, a uruchomili porządne ksero. Wprowadzenie to przewijające się statyczne obrazy ze smętnym narratorem w tle. Taki Max Payne w spódnicy. Hmm, może nie do końca, ponieważ Selene przyodziewa obcisłe spodnie i płaszcz niczym Trinity. Idziemy dalej. Widok jest identyczny, jak w Hunterze. Kamera jest umieszczona wysoko nad głową naszej postaci (można grać jako wampir i wilkołak, do wyboru).



Zniechęcający jest tylko fakt, że zamiast trzymać się przez cały czas za plecami bohatera najczęściej ustawia się gdzieś z boku. A po co mi wiedzieć, co jest z boku, skoro strzelam przed siebie!? Sterowanie także jest takie samo, jak we wspomnianej przed chwilą pozycji. R i L, to odpowiednio strzał i skok. Lewy analog służy do kierowania postacią, a prawy do celowania. Przyciski geometryczne odpowiadają za zamianę broni i akcje specjalne. Zatem wychodzi, że autorzy proponują lekką jatkę. I rzeczywiście tak jest. Przeciwnicy pojawiają się w dużych grupach. Załatwiam ich, biegnę kawałek i natrafiam na kolejnych do przemielenia. Szkoda tylko, że nie jest to wszystko zbyt wysokich lotów. Od samego początku widać ubóstwo graficzne. Polygonów jest jak na lekarstwo, tekstury blade, a za animację postaci zabrał się chyba ktoś, kto kiedyś kręcił filmy krótkometrażowe ze strachami na ptaki w głównych rolach. „Skrzydłowi", którzy mnie wspomagają są w stanie tylko biec, strzelać ciągle trzymając uniesiony karabin i obracać



się tak, jakby byli nabici na kije. Nie wspominam już nawet o sekwencjach śmierci, czy też animacji krótkiego komba bohaterki. Bieda, aż piszczy. Nie lepiej jest z miodem. W Hunterze przynajmniej było jakieś zróżnicowanie, czuło się ciągły napór oponentów, zadania były ciekawe. A tutaj, każda grupka składa się z dwóch rodzajów przeciwników. Co z tego, że niektórzy są w stanie się zmieniać. Pod postacią wilkołaka mają silniejsze ciosy i potrafią wysoko skakać. Ale to doprawdy żadna rewelacja. Nie oczekujcie czegoś choćby w połowie tak dobrego, jak Hunter. Łowca to również niezobowiązująca, łatwa rzeź, ale przynajmniej porządnie wykonana. **Underworld** jest podobny, ale plasuje się o dwie klasy niżej. Jeśli potrzebujecie czegoś w tym stylu proponuje złapać ze sklepowej półki bardziej wymagające Dark Alliance 2 czy choćby Fallouta.

OG

PS2 i Xbox — *Szkoda czasu i pieniędzy.*

- *Wydawca:* Play It
- *Producent:* Play It
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.4

- **Dobre:** Fajnie rozwiązana manipulacja jajami. Przyjemny, kolorowy klimat.
- **Złe:** Po jakimś czasie muzyka przeradza się w prawdziwy horror.
- **Brzydkie:** No cóż, GameCube potrafi wygenerować ładniejszą grafikę. Ta jest powyżej przeciętnej.

Billy Hatcher and the Giant Egg

Wprawdzie Billy Hatcher ukazał się kilka miesięcy temu, ale dopiero teraz udało nam się zdobyć egzemplarz do testów. Sprawa jest o tyle ciekawa, że BH to pierwsza gra Sonic Team opracowana tylko na Cube. Dodatkowo, jest to pierwsza od długiego czasu gra tej ekipy, która nie jest kontynuacją bądź przeróbką archaicznej pozycji.

■ Sterowanie jest naturalne i bardzo przyjazne nawet pomimo faktu toczenia przed sobą jaja.

Billy to młodzieniaszek żyjący sobie w przedziwnym świecie opanowanym przez kurczaki. Kury są odpowiedzialne za poranne wzywanie słońca (kukuryku!). I wszyscy żyliby sobie długo i szczęśliwie, gdyby nie podłe krowy, które postanowiły zawładnąć światem. W tym celu schwytały wszystkie piejące superkoguty i zamknęły je w jajach. Nad krainą zapadł mrok.

Kurczaki zwracają się o pomoc do naszego bohatera. Billy zgadza się i otrzymuje kombinezon o specjalnych właściwościach. Nie jest to zbroja bojowa, a gumowy strój kurczaka. Ma nawet grzebień na głowie, który przypomina nieco nadmuchaną gumową rękawiczkę, ale mniejsza o to. Dzięki korzyściom płynącym z nowego stroju chłopak ma teraz niezwykłe możliwości manipulacji jajami.

Jakkolwiek nie zabrzmiałoby poprzednie zdanie, chodzi naturalnie o jaja, z których wykluwają się kurczaki. „Hatcher" znaczy mniej więcej tyle, co „wylęgacz", a w przypadku naszego bohatera to słowo nabiera nowego znaczenia. Nie tylko opiekuje się jajami i pomaga ich mieszkańcom wydostać się na zewnątrz, ale używa ich również jako broni.

Zwykle w platformówkach bohater biega sam, ewentualnie z kompanem służącym do rozbawiania publiczności. **Billy Hatcher and the Giant Egg** jest pod tym względem zupełnie inne. Bowiem Billy, nawet w swoim stroju superbohatera kurzego świata jest całkowicie bezbronny wobec krowich najeźdźców i ich licznych sług. Jego najlepszymi przyjaciółmi są stojące sobie gdzieniegdzie olbrzymie jaja, które toczy przed sobą i wykorzystuje na wszelkie sposoby. Jaja okazują się świetną bronią na przeciwników – można po prostu rozgniatać liczne pokraki, ciskać w nie jajem z pewnej odległości (a jajo po chwili wraca niczym bumerang), czy skakać na nim miażdżąc pod sobą paskudy. Kulisty kształt pomaga także szybko się poruszać (Billy przylepia się do jaja i razem toczą się z obłędną prędkością), a także w licznych elementach platformowych. Aha – od jaja można się w dowolnym momencie oderwać, zostawiając je i udając się w dowolnym kierunku.

Wspomniałem, że Billy pomaga mieszkańcom jaj wydostać się na zewnątrz. Otóż zmiażdżeni przeciwnicy zostawiają owoce, które można i trzeba wykorzystać do nakarmienia toczonej przed sobą kuli. Na początku jajko jest niewielkie, w miarę pochłaniania kolejnych porcji żywności rośnie. Gdy osiągnie już docelową wielkość, Billy może (ale nie musi) pomóc maluchowi zamieszkującemu wnętrze skorupy wydostać się na zewnątrz. Oczywiście w ten sposób gracz pozbywa się wypielęgnowanej broni, ale ma to również swój cel. Po pierwsze, jednym z subquestów gry jest „wyhaczowanie" (wyhaczył co chciał, hehe - mac) siedemdziesięciu dwóch pokrak zamieszkujących kolorowe jaja. Po drugie zaś, w grze zdarzają się momenty, w których świeżo wykluty mieszkaniec skorupy pomoże Billy'emu sforsować jakąś przeszkodę. Na przykład, gdy jedną z platform, na którą trzeba się dostać pokrywają płomienie, Billy musi „wylęgnąć" z niebieskiego jaja stworka przypominającego pingwina, który ciśnięty w stronę ognia daje czadu sikając dookoła wodą. Ogień gaśnie, można iść dalej. Nie trzeba się także martwić o kolejne jajowate kształty – zwykle leżą nieopodal, a nawet jeśli nie, to i tak za chwilę się pojawią w specjalnym miejscu.

Gra podzielona jest na światy, a w każdym z nich główne zadanie polega na dotarciu do jaja skrywającego superkurczaka przywołującego swym pianiem słońce. Dopóki to się nie stanie, jest mroczno i ponuro. Dopiero potem do krainy zaglądają promienie słońca. Na szczęście to nie koniec przygody w tym świecie – pozostają jeszcze dwa, może trzy zadania do wypełnienia. Są także bossowie, na których trzeba znaleźć odpowiedni sposób. Oczywiście jest sporo elementów platformowych zaprojektowanych tak, by w jakiś sposób wykorzystać jaja. Działa wystrzeliwujące bohatera, wielkie rynny, w których trzeba się toczyć czy wysepki do skakania z pewnością ubarwiają rozgrywkę.

Manipulacja skorupą jest naturalna, udana i świetnie rozplanowana na przyciskach joypada. Już po kilku minutach zabawy, podczas której większość niuansów zostaje wyjaśniona przez usłużnych mieszkańców krainy, gracz doskonale wie, co zrobić, by osiągnąć żądany efekt. Ruchy postaci i reakcje na komendy gracza są płynne, co jest cechą wyróżniającą japońskie platformery od innych pozycji z tego gatunku.

Wzorem innych gier Sonic Team oprawa jest kolorowa, radosna i maksymalnie wesoła, ale nie jest to szczyt możliwości GameCube. Raczej przypomina czasy Dreamcasta – wydaje się nawet, że silnik został zapożyczony z Sonic Adventure 2. Została także nierówna praca kamery, która miejscami robi wszystko, by uprzykrzyć życie graczowi. W dobie zawansowanych graficznie superprodukcji nieco kłują w oczy rozmyte teksturki i prosta geometria większości miejscówek, ale przyjemność płynąca z toczenia jaj wynagradza to wystarczająco. Muzyczka jest tak wesoła, radosna i cukierkowa, że aż robi się niedobrze. Przez godzinę, może dwie nie przeszkadza, ale potem można oszaleć. Postacie wydają z siebie przedziwne kurze odgłosy. Są także renderowane filmiki między poziomami, ale spuśćmy na nie zasłonę milczenia.

Fajny tryb multiplayer dla maksymalnie czterech osób wydłuża nieco zabawę. Gracze zostają rzuceni na arenę i walczą między sobą przy pomocy jaj, a także „wyhaczonych" z nich pokrak. Niezła sprawa.

Billy Hatcher and the Giant Egg to dobra gra, ale nic ponad to. Wprawdzie, jak wszystkim wiadomo, zabawy jajami są niezwykle przyjemne, ale kuleje nieco cała reszta. Gra staje się przewidywalna, nie zaskakuje ciągle nowymi pomysłami, a i oprawa mogła być zdecydowanie lepsza. Jeśli znajdziecie gdzieś ją przecenioną – warto spróbować. Sonic Heroes, mimo wad, jest jednak lepsze.

Gulash

■ Wystarczy wepchnąć jajo w widoczne koleiny, a przez chwilę będzie niczym w Sonicu.

GameCube — *Warto zagrać, choć bez rewelacji.*

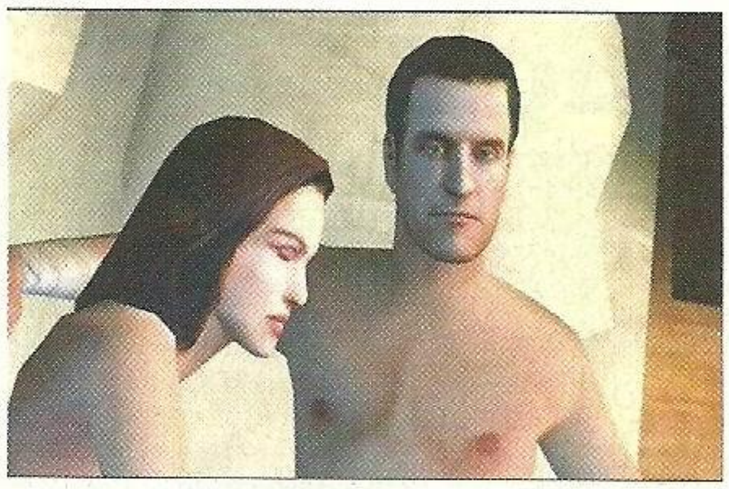
- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sonic Team
- *Liczba graczy:* 1-4

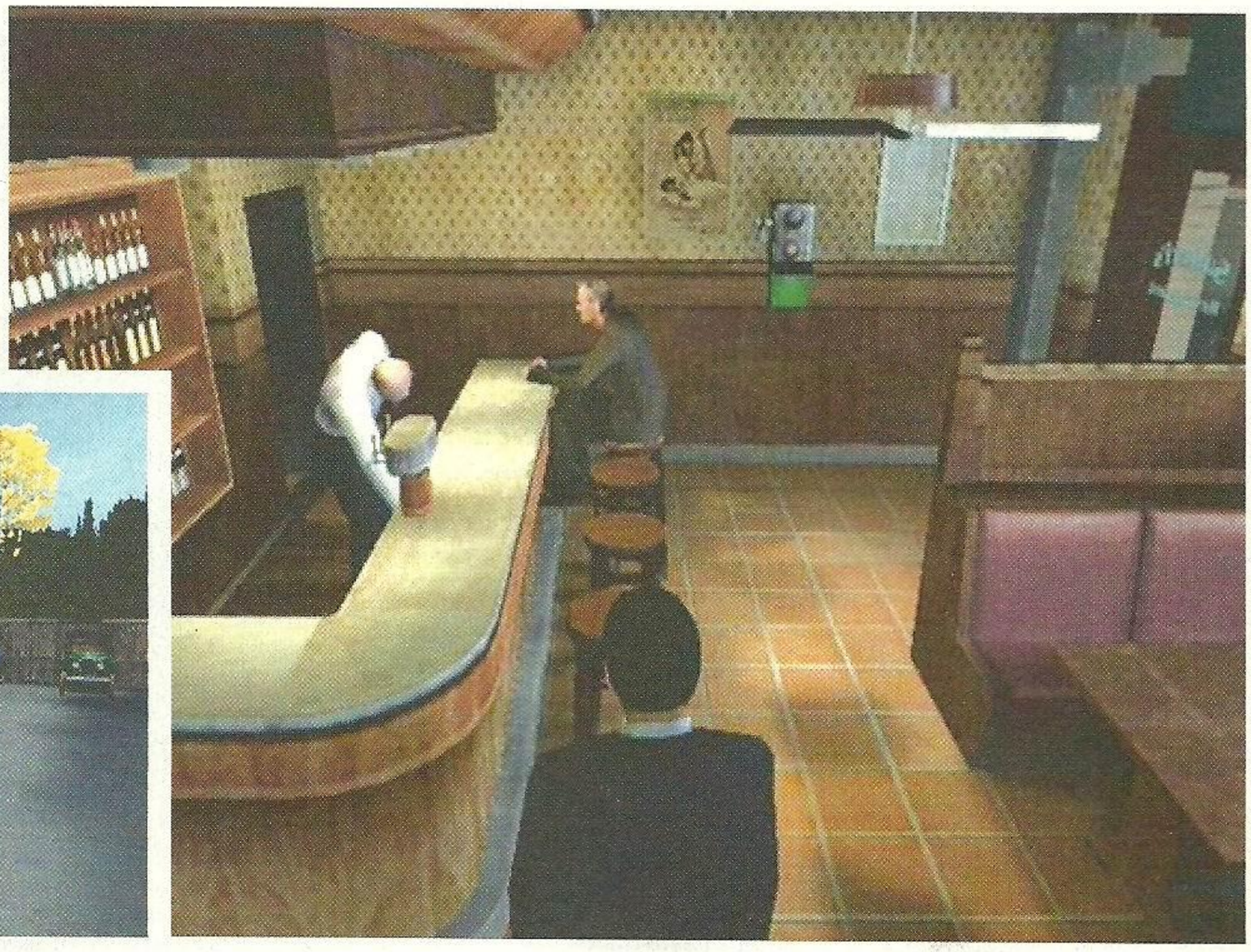
Wykorzystuje: *Memory Card*

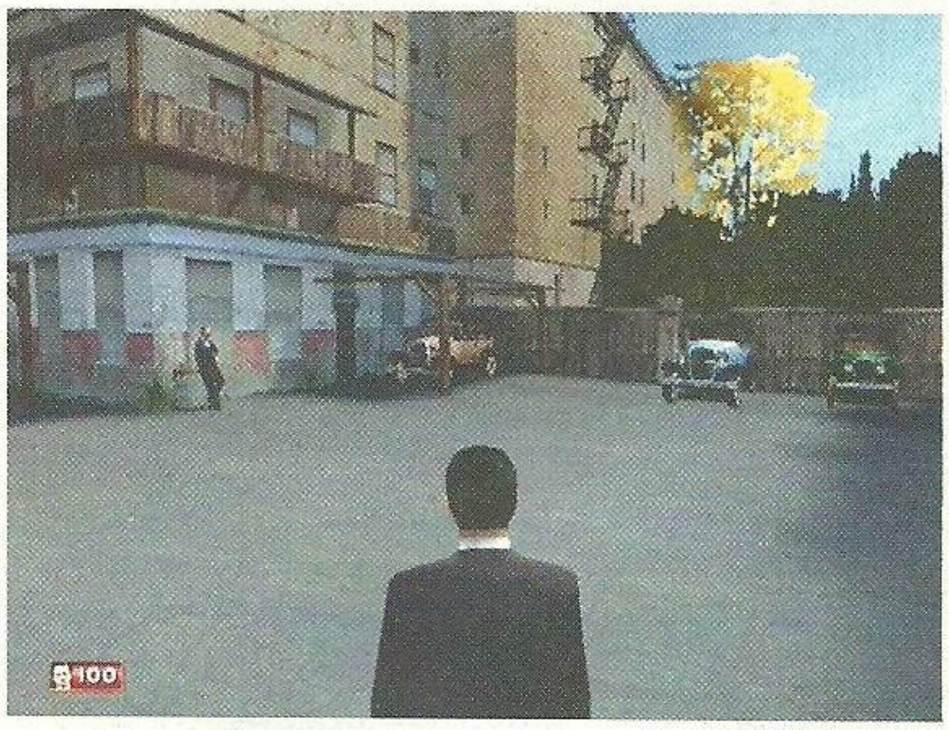
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.2

- **Dobre:** Świetny scenariusz. Wciągający i urzekający. Za tym idą doskonałe pomysły na misje i przygody głównego bohatera.
- **Złe:** Ciągłe i potwornie długie doładowywanie się gry. Mam wrażenie, że tytuł gry to nie Mafia, tylko Loading...
- **Brzydkie:** Cała gra jest brzydka. Płaskie, monotonne tekstury, licha animacja. Szkoda.







Mafia The City of Lost Heaven

Niedawno przebadano polskich pracowników biurowych, zadając im pytanie, co jest dla nich najważniejsze w pracy. Wyobraźcie sobie, że pieniądze były na jedenastym miejscu. A co było na pierwszym? To, żeby ogólnie rzecz biorąc praca była fajna.

Wzbudziło to u mnie małą refleksję dotyczącą recenzji gier. Zacząłem szukać wyznaczników tego, jaka gra być musi, żeby móc ocenić ją jako „fajną". Zawsze myślałem, że chodzi o grafikę. W końcu, do diabła, jesteśmy wzrokowcami, nie?

Czesi w Tokio

A tu figa. Taka na przykład **Mafia**. Jest wyjątkowo nieudaną konwersją z blaszaków. Na PCtach pojawiła się dwa lata temu, ssąc z nich moc obliczeniową bez opamiętania. Na swoje czasy była tytułem powabnym. Motion capture, a nawet odpowiednie ruchy ust rozmawiających postaci naprawdę robiły wrażenie. **Mafia** dowiodła też wtedy, że każdy, kto chce może stworzyć dobrą grę. Zrobili ją bowiem Czesi i to na własnym eleganckim silniku graficznym. Tytuł okazał się hitem. Nic więc dziwnego, że zapadła decyzja o konwersji na PlayStation 2 i Xboxa. A dziś ja mam wreszcie możliwość opowiedzieć Wam o wynikach walki czeskiego optymizmu z japońską odmiennością. I – co tu dużo gadać – architektura PS2 okazała się dla młodego, ambitnego zespołu z centralnej Europy barierą nie do pokonania. Gra wygląda i zachowuje się wręcz potwornie. Spójrzcie tylko na stopkę z ocenami. Ale sprawa nie jest na tyle prosta, by zostawić ją po tych kilku zdaniach. W **Mafię** warto zagrać. Dlaczego?

Czesi w Nowym Jorku

Akcja zaczyna się w roku 1932, w fikcyjnym mieście w USA. Choć miasto jest fikcyjne, jego geografia nasuwa pewne skojarzenia. Wielka rzeka płynąca przez jego środek, Chinatown, Małe Włochy, charakterystyczne mosty – wygląda na to, że mamy do czynienia ze „szkieletem" Nowego Jorku, wymieszanym z kilkoma innymi miastami USA tamtego okresu. Oczywiście nie mogło się obyć bez tytułowego elementu szalonych lat trzydziestych, jakim jest Rodzina.
Rodzina przenika wszystko: płaci policji, płaci politykom, płaci nawet szarym obywatelom. Stąd też obywatele przywykli do strzelanin, nie dziwią ich pościgi i fakt, że policjanci czasem odwracają wzrok od aktów agresji czy wandalizmu mających miejsce na ulicach. Samo życie. Dzielni szaraczkowie po prostu chowają się w bramach, unikają konfliktów i w ogóle unikają wszystkiego, co nie jest ich sprawami. Co innego członkowie Rodzin. Rodziny są w mieście dwie i rzecz jasna walczą o wpływy. Każda z nich zbiera swoją część haraczy, obstawia hotele, bary, sklepy. A jeśli od czasu do czasu ich chłopcy wejdą sobie w drogę, akcje odwetowe nie mają końca. Czujecie już klimat? Wyobraźcie sobie teraz, że być w Rodzinie, to widzieć respekt na twarzach ludzi. Czuć się potrzebnym, ważnym, cenionym i odważnym. Mafia jest zła. To wszyscy wiemy. I wie to także Tommy. Młody, spokojny, uczciwy taksówkarz, codziennie mozolnie wożący marudnych klientów z punktu A do punktu B. Pomnik rutyny. Któregoś dnia jednak Tommy jest świadkiem strzelaniny i pościgu samochodowego. Dwaj bandyci rozbijają samochód tuż obok zaparkowanej taksówki naszego bohatera, a potem pod bronią każą mu się jak najszybciej wieźć przed siebie i zgubić ogon. Tommy, ratując życie, wywiązuje się z zadania i zostaje za to sowicie wynagrodzony. Finansowo, to po pierwsze, a po wtóre wdzięcznością Dona Salieri, jednego z bossów. Salieri proponuje mu wstąpienie do Rodziny. Tommy jest jednak spokojnym człowiekiem i odmawia grzecznie, co spotyka się ze zrozumieniem. Pech chce jednak, że przeciwnicy zapamiętali numer jego taksówki i przy pierwszej okazji postanawiają odebrać dług. Tommy cudem ratuje życie, kryjąc się w barze Pana Salieri. Tu samotny, biedny taksówkarz spotyka się z szacunkiem, pomocą i lojalnością. Tu zaczyna się czuć ważny i silny. Łyka ideę mafii jak głodny lew i wpada w jej sidła.
W grze **Mafia** zagramy właśnie Tommym,

Mafia to przede wszystkim gra "jeżdżona". Naprawdę tego sporo.

człowiekiem, który z taksówkarza, powoli i mozolnie, staje się najbardziej poszukiwaną w mieście szyszką mafijną. Któremu zazdrości sam Salieri, a który na początku gry umawia się z jednym z detektywów, by opowiedzieć historię swojego życia i poprosić o pomoc policję. **Mafia** to właśnie wspomnienia Tommy'ego.

Czeska komedia i czeski dramat

Co tu dużo gadać, scenariusz **Mafii** to majstersztyk najwyższego lotu. Historia opowiedziana z namaszczeniem godnym serii o Ojcu Chrzestnym. Historia wciągająca, porywająca i uwodząca z klasą. Większość gry to misje samochodowe. W końcu Tommy jest kierowcą. W grze dostępnych jest sześćdziesiąt różnych samochodów z tamtych czasów, a każdy z nich charakteryzuje ponad setka parametrów mających uczynić kierowanie nim jak najbardziej realistycznym. Dograno więc dźwięki silnika, maksymalne prędkości, zachowanie na zakrętach, przyspieszenie – wszyściutko. Nasz Tommy porusza się po mieście wykonując coraz bardziej ambitne zadania i przy okazji zmienia oczywiście furki. Nie jest jednak tak, jak w GTA, że wsiąść możesz do każdej. Generalnie umiejętności kradzieży coraz lepszych aut nabywa wraz z postępem akcji. Z początku zaś lepiej nie narzucać się policji, jeździć zgodnie z przepisami, wyczekiwać na światłach i odpalać (przyciskiem L1) blokadę na prędkościomierzu (60 mil), żeby samochód nie przyspieszał zanadto.

■ Trzeba jeździć zgodnie z przepisami, choć w porównaniu do wersji PC ten element stonowano.

Misje samochodowe obejmują najczęściej dowiezienie kogoś gdzieś, przywiezienie paczki, ale także pościgi, czy zagonienie uciekającego zdrajcy w kozi róg. Generalnie: dużo i pomysłowo. W jednej z misji na przykład okazuje się, że w mieście odbędą się uliczne wyścigi samochodowe. Zaś konkurencja ma jakiś nowy superwóz. Trzeba więc pojechać do ich garażu, gdzie „ustawiony" człowiek wprowadzi Was do środka i da na krótko wyjechać w miasto przygotowanym na zawody samochodem. Prujecie więc sportowym wózkiem w środku nocy do Waszego z kolei garażu, by mechanik lekko go „usprawnił", a do Waszego wózka skopiował najciekawsze rozwiązania technologiczne z tamtego. Czasu mało, bo nikt z drużyny wroga nie może zauważyć kradzieży, zasuwamy więc na maksa przez miasto, ale jednocześnie nie mogąc zarysować samochodu. Klimatyczne, prawda?

Nie tylko "kariera"

Oprócz trybu „kariery" w **Mafii** są całkiem ciekawe dodatki. Po pierwsze możliwość brania udziału w prostych wyścigach. Wybieramy sobie którąś z dostępnych fur i tor, po czym ścigamy się rzecz jasna. Im dalej zabrniemy z trybem kariery, tym więcej samochodów i torów będzie odkrytych. Szkoda tylko, że ścigamy się samotnie, na czas.
Drugi element dodatków, to „samochodopedia", czyli encyklopedia – album z samochodami tamtych czasów. Wart uwagi choćby ze względu na możliwość obserwacji ewolucji stylistyki samochodów, od tych, które wyglądały jak trochę unowocześnione karety bez koni, po naprawdę opływowe „strzały".

Drugi rodzaj misji, to misje chodzone. Oczywiście w każdej chwili z samochodu można wyjść, ale niektóre zadania tego nie wymagają. Na przykład w pierwszej „mafijnej" misji trzeba jechać na drugi koniec miasta, wjechać na parking, gdzie wroga Rodzina ustawiła swoje autka, wysiąść i rzucić zaparkowanym wozom na dach nieco koktajlu Mołotowa. Następnie oczywiście zwiać. To przykład misji łączącej oba style gry. Dalej jedziemy sobie po haracz, nasi kumple wchodzą po cotygodniowy „datek" i nagle słychać strzały. Jeden wypada z krwawiącym brzuchem każe iść po kumpla, który został w środku. Teraz czeka nas coś w stylu Rainbow Six: przejście przez cały dom i strącenie wrogów. Potem okazuje się, że jeden z przeciwników wziął torbę z kasą i zwiał, więc ruszamy za nim w pościg samochodowy. I tak to leci. Nudno na pewno nie jest.

Lech, Czech i Rus...

Sterowanie jest bardzo proste i intuicyjne. Samochodzikami kierujemy na starych zasadach: przycisk gazu, hamulec i wsteczny oraz ręczny. Do tego widok na boki, kilka możliwości ustawienia kamery i klakson. Ludzik z kolei nieco gorzej „się prowadzi". Na lewej gałce ma strafe'owanie, na prawej zwroty. Przyciskami kierunku zmieniamy broń, pod spustami autocelowanie na wrogów (działa licho) i strzał. Można kucać, przetaczać się i wspinać, a nawet skakać. Zatem wszystko na miejscu. W grę wrzucono dwanaście rodzajów broni, w tym wspomniany koktail Mołotowa, kij baseballowy, a nawet magnum i starego, dobrego Tommy guna. Tu także wzięto pod uwagę prawdziwe parametry, dzięki czemu nawet ostrzeliwani zza rogu wiemy, jaką bronią dysponuje przeciwnik i po ilu strzałach będzie musiał zmienić magazynek. Swoją drogą dźwięk jest zaraz po scenariuszu, jednym z najlepiej dopracowanych elementów **Mafii**. Efekty ulicy, muzyka, gra aktorska, wszystko to przenosi w lata trzydzieste z nieopisywalną wręcz mocą. Raz po raz łapie się człowiek na tym, że prawdziwą przyjemność daje mu słuchanie tego, co „produkuje" ta gra. Naprawdę.

Szpital na peryferiach

I wszystko byłoby super, przejmujące i pompujące adrenalinę do żył, gdyby nie porażka naszych południowych sąsiadów z architekturą PlayStation 2. Po pierwsze i najważniejsze... nie, nie grafika, a napis „Loading...". Każdy filmik, każda misja ładuje się potworną ilość czasu. W większości przypadków przekracza to trzydzieści sekund, a czasem i minutę. Grając w **Mafię** na PS2 czułem się jakbym znów miał Atari na kasety!

Przypomniało mi się po prostu, co to czekanie. Mało tego. Każdy przejazd przez most na rzece poprzedzony jest ładowaniem do pamięci części miasta leżącej na drugim jego brzegu. Fakt – miasto jest obszerne, jeżdżą samochody i spacerują przechodnie, ale z drugiej strony takie tytuły jak GTA jakoś sobie z tym poradziły. Mafia niestety nie. Nie da się opisać jak frustrujące jest to ciągłe doładowywanie się gry. Ale może powiem, że grałem w nią kilka dobrych godzin i mam wrażenie, że trzydzieści procent tego czasu gra się ładowała. Wyobraźcie sobie misję, w której trzeba pojechać na drugi koniec miasta. Ot, choćby tą z rzucaniem „mołotowami" w samochody konkurencji. Pięć minut grzecznej jazdy uliczkami, żeby nie wzbudzić podejrzeń policji, dwie minuty ładowania miasta, mołotowy i krótka jatka, a potem znowu grzeczna jazda i ładowanie. Porażka. Czasem piszę w recenzjach: tła są nie za ładne, ale to nie szkodzi – i tak nie będziecie na nie patrzeć. W Mafii będziecie, bo ciągle się jeździ i to nie za szybko. Ale i tu niestety: nie ma, na co patrzeć. Budynki to jakieś wysokie ściany oklejone tapetą z wizerunkiem domów. Ta gra cierpi na wszystko, na co może cierpieć nieudana konwersja: pikseloza, monotonia, brak antyaliasingu, chrupiąca animacja, przenikanie się brył. Wszystko macie tu jak na tacy. Ziomkowie z Illusion Softworks nie spisali się tutaj absolutnie. Ta gra wygląda po prostu koszmarnie! Szpital... albo nawet kostnica na peryferiach.

Czech w ząbek czesany

No i właśnie, skubaniutcy, w ząbek czesani... Zrobili chłopaki grę brzydką jak noc, ale wciągającą. Ładującą się latami, ale taką, na którą się jednak czeka. Dwadzieścia misji na dwunastu milach kwadratowych powierzchni miejskiej sprawi, że naprawdę poczujecie się jak młody Tommy, który złapał Pana Boga za nogi. I to jest właśnie niesamowite. W **Mafię** gra się, jakby się czytało książkę o ludzkim upadku i transformacji. O tym jak można się przed sobą usprawiedliwiać, kiedy dociera się do granic.

Nowe strony Mafii

Pod adresem **http://console.mafia-game.com/** otwarto serwis poświęcony konsolowym wersjom **Mafii**. Uczciwy kawałek chlebka dla tych, którzy jeszcze zastanawiają się nad zakupem. Oczywiście screeny są tam z lekka retuszowane, ale polecamy informacje o tym jak grę robiono, o postaciach w niej występujących, typach broni, samochodach i oczywiście fanach z całego świata. Ponieważ dla konsol gra jest wciąż gorącym towarem, można się spodziewać częstych uaktualnień.

Jakby się film najlepszy oglądało. Nie wiem, naprawdę nie wiem, jak oni to zrobili, ale jeśli lubicie dobrze opowiedziane i ciekawe historie, to **Mafia** jest dla Was. Jeśli szukacie graficznych cudów-wianków oprócz tego, to raczej omijajcie ją łukiem. U mnie stanie na półce z książkami i książki nie mają się czego wstydzić.

Grabarz

PlayStation 2 — *Brzydal, ale i tak robi wrażenie!*

- *Wydawca:* GoD
- *Producent:* Illusion Soft.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

Wykorzystuje: *Memory Card 2, Dual Shock 8Mb* ***Nadciąga na:*** *Xboxa*

Kaan: Barbarian's Blade

Umówmy się, że dobry produkt rynkowy to albo taki, który wnosi ze sobą coś zupełnie nowego, albo ze starej jakości robi nową.

I **Kaan: Barbarian's Blade**, zgodnie z taką definicją miałaby szansę na grę w pierwszej lidze. Nie jest to gra licha, a najbliżej jej do będącego ostatnio na topie Maximo. Fakt ów niestety zarówno promuje, jak i wiedzie prostą drogą do upadku Kaana.

Historia jest taka. Dawno, dawno temu, zły mag Tothum Siptet skradł bezwstydnie Klejnot Nadziei. Pojawił się jednak śmiałek, który uwolniwszy wpierw (rzecz jasna) spętaną więzami kapłankę, zaoferował się z pomocą. I wyruszył na poszukiwanie przygody, by walczyć z potworami i złą magią, a w końcu stać się Championem Królestw. Brzmi znajomo? Jeszcze tylko trzeba by wspomnieć o tym, że „swą obutą w sandał stopą będzie miażdżył..." i już mamy Conana jako żywo.

Twórcy **Kaana** nie ukrywają, że silnie wzorowali się na bohaterze R.E. Howarda i cieszą się, że to widać. Cieszmy się i my, bo faktycznie gra ma fajny, pustynno-jaskiniowy i barbarzyński klimat, jaki znamy z Ery Hyperboryjskiej. Mimo tego, że z początku grafika wygląda na dość prostą, z czasem lekko się rozkręca i choć nigdy nie dociera do poziomu Jaka & Daxtera, to na pewno może zagrozić takim tytułom jak The Mark of Kri. Charakterystyczne „komiksowe" bryły (postać Kaana składa się z sześciu tysięcy polygonów) i śliczne efekty przenikania się obrazów „szkicowanych" (zastępujących filmiki między misjami) z generowanymi przez silnik gry, potrafią i na pewno niejednego urzekną. Gorzej nieco z grywalnością. Siedemnaście misji i dwadzieścia siedem odmian ciekawie zaprojektowanych przeciwników to już gra średniego kalibru. Sześć rodzajów broni (w tym miecz, młot, a nawet topór odrzutowy), a do tego siedem combosów łączy tryby rozgrywki z Maximo (kiedy biegamy z mieczykiem), Dynasty Warriors (kiedy po misji skończonej na medal możemy zmierzyć się z kilkudziesięcioma przeciwnikami na raz i dostać nagrodę) i Devil May Cry (kiedy konsola podlicza nam trafienia i nagradza za długie serie). Możliwość blokowania, uskakiwania – powiedzcie sami, że nie jest źle. A byłoby wręcz super i napisałbym, że to najlepsza „conanówka" w jaką grałem w życiu, gdyby nie „kompleks małego członka" jaki spotyka się zwykle w tego typu grach. Wiele gier, w których występują małe postacie ma mało intuicyjny system kolizji. Przypomnieć sobie wystarczy niedawno recenzowanego I-Ninja na PS2. Krótki mieczyk: ciężko wyczuć, w co trafi, a w co nie. Kiedy przeciwnik jest wystarczająco blisko? Kiedy zdążysz ciąć i trafić go, a nie narazisz się na cios z jego strony? Przez krótkie rączki postaci margines błędu jest bardzo niewielki. Krótkie nóżki podobnie. Ciężko z początku wyczuć jak skakać, żeby dolecieć. Zwłaszcza zanim znajdziemy dla naszej postaci „sterydy" wydłużające skoki. Regularnie będziemy więc wpadać do dziur, szczelin i rozpadlin, co nieco irytuje. Tym niemniej **Kaan: Barbarian's Blade** to bardzo fajna gra o małym, kreskówkowym Conanie. Do kupienia pewnie tylko dla wielbicieli prozy Howarda, albo dla tych, którzy skończyli obie części Maximo i potrzebują czegoś o cięciu mieczem, uwalnianiu spętanych łańcuchami, odzianych jedynie w biodrowe przepaski niuń i oczywiście zbieraniu niespodzianek. Ja się całkiem nieźle bawiłem, aż do czasu, kiedy zacząłem ginąć daleko od ostatniego checkpointa... Cóż – niektórym może i to przeszkadzać.

Grabarz

PlayStation 2 — *Zabawna sieczka, ale Maximo to nie jest.*

- *Wydawca:* Dreamcatcher
- *Producent:* EKOsystem
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.4

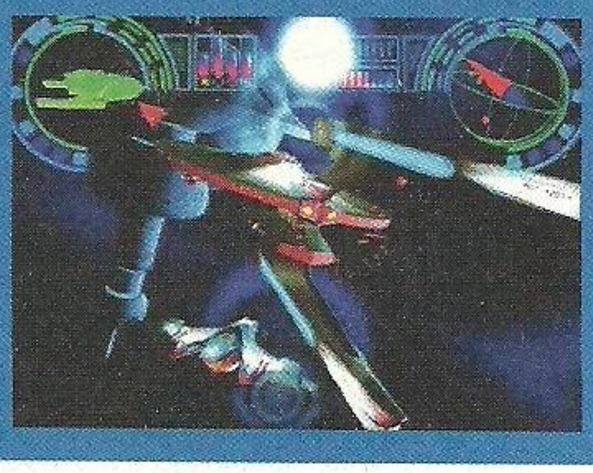
Star Trek Shattered Universe

Podobno im dłużej patrzy się na własne dzieło, tym bardziej traci się do niego dystans i w końcu nie można go obiektywnie ocenić.

Faktycznie, skala tego zjawiska jest duża i faktycznie twórcy powinni pytać o recenzję osoby trzecie. Tymczasem pograłem w **Star Trek: Shattered Universe** i dotarło do mnie, że się myliłem. Skala zjawiska jest wręcz przerażająca. A Star Trek wątły jak pierwsze, wiosenne warzywko.

Shattered Universe to zręcznościowa strzelanka kosmiczna, w której wchodzimy w skórę załoganta statku U.S.S. Excelsior. Naszym podstawowym celem jest pilotowanie myśliwców i ochrona statku-matki. Przed czym? Przed niebezpieczeństwami alternatywnego kosmosu. Zaczęło się bowiem wszystko od tego, że ruszyliśmy na pomoc słynnemu Enterprise i wpadliśmy w wir czasoprzestrzenny, który rzucił Excelsiora do alternatywnego uniwersum. Uniwersum, w którym – co ciekawe – Enterprise stoi po przeciwnej stronie barykady i często przyjdzie nam się z nim ścierać. Tu kończą się ciekawostki. Cała reszta gry zupełnie kupy się nie trzyma. Zacznijmy od bezsensowności kolejnych etapów gry. Dziewiętnaście misji do pokonania, każda na około kwadrans zabawy. Co w nich robimy? Ciągle to samo. Raz atakujemy wrogów, raz rozwalamy jakieś skały i na powrót rozwalamy wrogów. Po co niszczymy skały? Nie wiadomo. Dlaczego w niektórych misjach skały trzeba zniszczyć w pięć minut? Nie wiadomo. Czas ma widać jakieś magiczne znaczenie w tym świecie. Do granicy absurdu dopchnięto tę ideę w jednej z pierwszych misji, kiedy zostajemy poczęstowani przez Enterprise torpedą. Torpeda leci w nasz statek matkę, a my dowiadujemy się, że mamy zbyt lichy pojazdzik, by jej zagrozić. Zginiemy? Nic bardziej mylnego. Oto komunikat z bazy: pojawia się wyjście! Wystarczy strącić wszystkie wrogie myśliwce w ciągu trzech minut! Co? Nie widzicie związku? Wasza strata. Twórcy gry go widzą.

Shattered Universe całe pachnie takimi czarami z mleka. Gdy walczymy, nasi inżynierowie na zagubionym w kosmosie Excelsiorze udoskonalają projekty myśliwców (też nie mają co robić), stąd też niemal co misję będzie nam dane polatać nowym, bądź ulepszonym stateczkiem. Każdy ma trzy rodzaje broni: działko jonowe, torpedę protonową i wiązkę lasera. Poszczególne modele myśliwców różnią się mutacjami opisanych broni i szybkością. Wielkiej różnorodności nie ma.



Nie ma też wielkiego napięcia podczas walki. Większość stateczków rozwalamy namierzając ich pozycję radarem, poza polem widzenia, więc eksplodują gdzieś daleko w kosmosie. Statki-matki załatwiamy jedną taktyką: cofamy się poza zasięg ich namierzania i siejemy torpedami. To nie jest walka, tylko egzekucja. Aha - nasz stateczek może latać tylko w przód i tył, więc o lataniu w bok i wirtuozerskich manewrach zapomnijcie.

Shattered Universe jest bardzo surowy graficznie. Filmiki to stara szkoła brzydkiego, ślimaczącego się i nienaturalnego FMV. Fakt – jest ich sporo, ale historia, którą opowiadają absolutnie nie wciąga, a wręcz nudzi. Podobnie z dźwiękiem. Mam wrażenie, że ten tytuł nie wciągnie nawet fanów Star Treka. A dodać trzeba, że część graczy Xboxowych w Europie i USA miało poważne problemy tą grą – wieszała się po kilku misjach. Ewidentnie jakiś błąd kodu (nośniki testowano – były w porządku).

Tak więc czy siak nie ma się na co napalać.

Grabarz

Xbox i PS2 — *Szajs. Battlestar Galactica jest lepsza.*

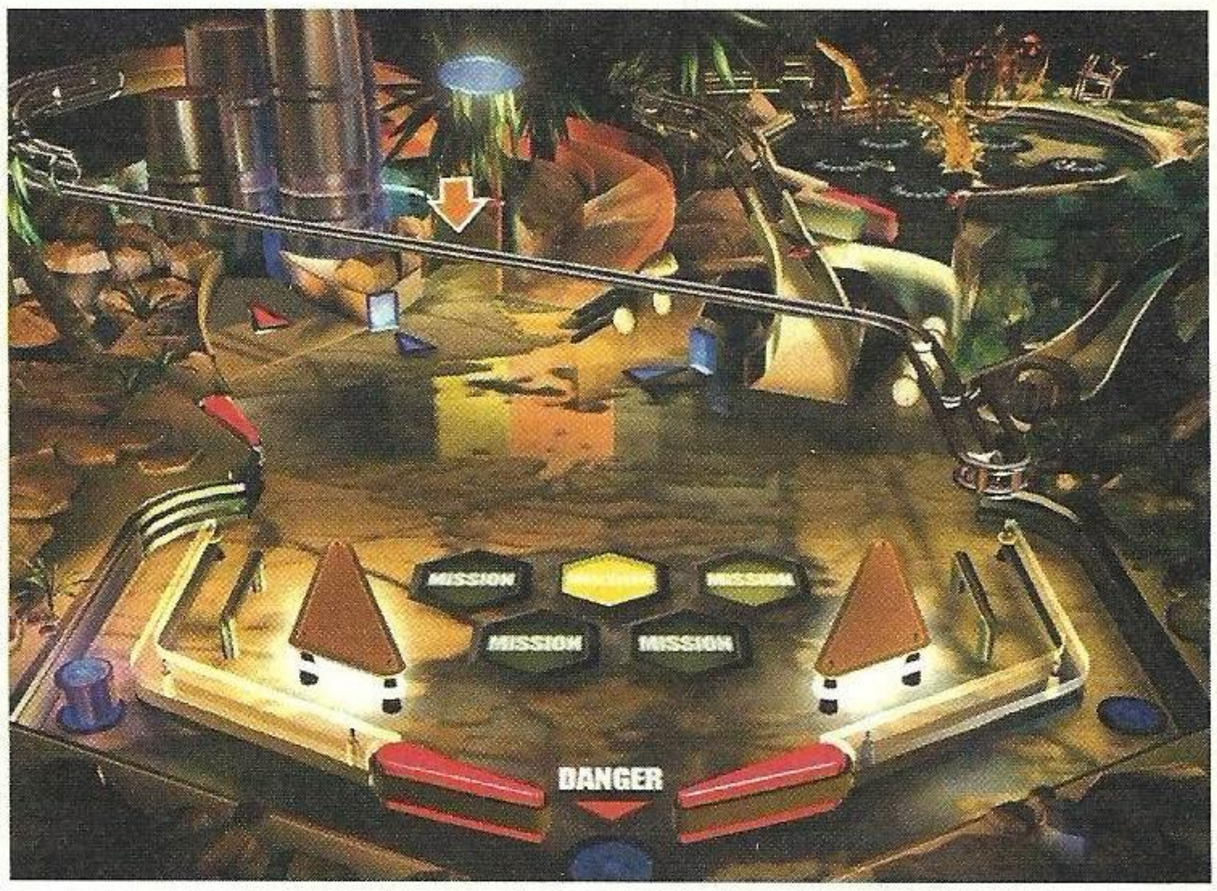
- *Wydawca:* TDK
- *Producent:* Starsphere
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

4.4

- **Dobre:** Nietuzinkowa oprawa... przynajmniej jak na pinball. Sporo innowacji... przynajmniej jak na pinball.
- **Złe:** Takie niestandardowe podejście do tematu nie każdemu musi się spodobać. Łapki mogłyby lepiej reagować na komendy gracza.
- **Brzydkie:** Momentami fajerwerki graficzne zamiast cieszyć oko wprowadzają tylko niepotrzebny chaos.



Flipnic

Kto by pomyślał, że nawet w tak skostniały gatunek gier da się tchnąć choć odrobinę życia i świeżości?

Z czym zazwyczaj kojarzy Wam się pinball? Pewnie wyobrażacie sobie pokaźnych rozmiarów stół, dwie białe łapki, szalejącą po stole metalową kulę oraz setki najprzeróżniejszych światełek, bonusów i innych atrakcji urozmaicających zabawę. Tak wyglądają pinballe zarówno w „realu", jak i na konsolach. Od dzisiaj taka definicja przestaje już obowiązywać. Przynajmniej, jeśli chodzi o konsole, bo w rzeczywistości ta popularna niegdyś rozrywka umiera śmiercią naturalną. **Flipnic** jednak ma się dobrze i stoi przed nim spora szansa przywrócić posiadaczom konsol wiarę w taką zabawę. Krótko mówiąc, omawiany tytuł z klasycznym pinballem ma niewiele wspólnego. To znaczy ma kulę, ma białe łapki i setki, a może nawet tysiące bonusów, ale cała reszta to już zakręcone wizje autorów, które czynią ten tytuł najbardziej oryginalnym pinballem wszech czasów.

Zacznijmy może od stołów, gdyż właśnie one grają tutaj pierwsze skrzypce. W tym aspekcie autorzy puścili całkowicie wodze fantazji i zamiast najzwyklejszych plansz znanych nam z innych tego typu gier, stworzyli ogromne etapy złożone z kilku części. Celowo piszę „etapy", bo słowo „stoły" nijak mi tutaj nie pasuje. No chyba, że nazwiecie stołem ogromną dżunglę z wieloma ukrytymi przejściami, którymi można posłać kulę na małe wysepki gdzie czekają rozmaite bonusy i mini gierki. A dżungla to tylko jeden przykład. Jest też chociażby poziom „metalurgiczny", gdzie zabawa ma miejsce w ogromnej hucie lub też innego rodzaju fabryce, po której szaleją metalowe tłoki, dziesiątki ramp pozwalają naszej kulce odwiedzać całkowicie nowe elementy planszy, a największym zagrożeniem zdaje się być inwazja obcych. Pewnie chcecie wiedzieć, o co chodzi z tymi obcymi, ale zanim do nich przejdziemy, to jeszcze tylko dwa słowa o planszach. Ogólnie rzecz biorąc to takich projektów w grze pinballowej jeszcze nie widziałem, a jeden ze „stołów" prezentujący pseudofuturystyczną wersję Arkanoida po prostu mnie rozwalił. Ale to już musicie zobaczyć sami. Wracając do biednych ufoków, to stanowią oni główne zagrożenie dla naszej metalowej kuli i są tematem większości minigierek zawartych we **Flipnicu**. Nie raz i nie dwa usłyszycie wezwanie do trafienia bilą zbliżających się latających spodków, a niekiedy przyjdzie Wam nawet pruć do najeźdźców z lasera zamontowanego w... kuli. No tak, niektóre bonusy są może troszkę dziwne, ale wszystkie zabawne i doskonale urozmaicające rozgrywkę. Momentami nie wiadomo nawet, co właściwie dzieje się na ekranie: tutaj wyskakuje jakaś brązowa małpka łapiąca spadające banany, tam pojawia się multiball zasypując planszę kilkunastoma kulkami, a jeszcze gdzie indziej nadlatuje wspomniany już pojazd obcych. Są chwile, kiedy można się w tym pogubić, a rozszyfrowanie wszystkich wysoko punktowanych akcji na pewno zabierze chętnym na taką zabawę sporo czasu. Inna sprawa, że przez tego rodzaju urozmaicenia na stole często panuje chaos i nie wiadomo właściwie o co chodzi. Do tego dochodzi jeszcze problem tempa zabawy. O ile na pojedynczym stole gra może pochwalić się sporą dynamiką, to wszystkie te przejścia na inne plansze oraz pojawiające się co chwila bonusy znacznie zwalniają akcję. Dzieje się tak dlatego, że za prawie każdym razem, gdy zdobędziemy jakiś bonusik właściwa gra jest przerywana, spikerka lub spiker zaczynają coś tam nawijać, na ekranie pojawiają się efektowne napisy i fajerwerki, a my już po chwili zapominamy, w którym miejscu w ogóle znajduje się nasza bila i co powinniśmy zrobić.

To w sumie taki niewielki minusik, do którego można się przyzwyczaić, ale znacznie gorzej wygląda sprawa, jeśli chodzi o sterowanie. Prawdę mówiąc to nie jest ono jakieś skomplikowane, bo lwia część zabawy sprowadza się do odbijania kuli łapkami, ale za to jest stanowczo zbyt toporne. Niestety łapki reagują z ogromnym opóźnieniem na komendy gracza i niekiedy bardzo trudno wyczuć odpowiedni moment na uderzenie. Naturalnie do takiej czułości sterowania można się przyzwyczaić, ale i tak powinno wyglądać to chyba troszkę inaczej. Z kolei nie można odmówić uroku grafice, która sprawdza się tutaj wyśmienicie. Ładnie zaprojektowane poziomy z dobrą widocznością i sporą liczbą malowniczych efektów świetlnych mogą się podobać, a kozackie najazdy kamery oraz liczne animacje towarzyszące zdobywaniu bonusów także robią pozytywne wrażenie.

Miłośnicy pinballi – zarówno tych tradycyjnych, jak i tych nieco mniej konwencjonalnych – powinni sprawdzić **Flipnica** chociażby dlatego, że nie widać na horyzoncie nic ciekawszego z tego rodzaju tytułów. Psychodeliczny klimat, sporo urozmaiceń i nietuzinkowe podejście do tematu pewnie zachęcą choć kilku graczy, ale spójrzmy prawdzie w oczy... To tylko pinball, a jako taki nie wygra z hitami pokroju Manhunt, Jak 2, czy też FFX-2. Fajna gra, ale bez przesady.

Qoora

Początki

Początki historii pinballi sięgają wczesnych lat trzydziestych i wiążą się naturalnie z USA. Od 1931 roku produkuje się urządzenia przypominające fliper. Warto zaznaczyć, że pierwsze pinballe niewiele miały wspólnego z dzisiejszymi flipperami i znacznie bliżej było im do osławionej w Japonii gry pachinko.

Pierwszym pinballem z „łapkami" był Humpty Dumpty z 1947 wydany przez Gotlieba. Okres po drugiej wojnie światowej często nazywany „Golden Age of Pinball" wiązał się właśnie z takimi innowacjami jak „łapki", rampy i elektroniczne wyświetlacze. A jak sytuacja wygląda dzisiaj? No cóż, przeprawa z nowoczesnością jest jednak dla pinballi znacznie trudniejsza niż zakazy rządowe. Chyba wszyscy zdajemy sobie sprawę, że pinballe umierają śmiercią naturalną. A przynajmniej częściowo za ten zgon odpowiedzialne są nasze ukochane konsole, na których można na przykład zagrać we Flipnica. O ironio...

PlayStation 2 — *Ciekawe rozwinięcie idei fliperów.*

- *Wydawca: Ubi Soft*
- *Producent: SCEI*
- *Liczba graczy: 1-2*

GRAFIKA
DZWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB, etc.*

6.8

- **Dobre:** Nowości – tworzenie broni oraz Nekromanta. Ciągle dobra grafika, przejrzysty system prowadzenia postaci
- **Złe:** Musiałbym się naprawdę postarać, żeby wydłubać jakieś konkretne wady. Może... Za mało nowości (hehe)??
- **Brzydkie:** Te małe pokraki strzelające płonącymi strzałami! Aghhrr, nienawidzę!...

Baldur's Gate Dark Alliance II

Bohaterowie przeszłości – krasnal, wojownik i czarodziejka – zmaterializowali się przy bramie. Wcześniejsze wydarzenia zakończyły się dość enigmatycznie. Przyjaciele wspólnie pokonali Złego i nagle znaleźli się w zupełnie innym miejscu.

Z przyjęciem powitalnym czekał tajemniczy jegomość, król wampirów Mordoc. Po krótkim przemówieniu zaprosił ich na salony: zimne lochy bez wyjścia.
Tak, postacie, z którymi zdążyliście się zapoznać i zaprzyjaźnić zostały schwytane i uwięzione. Na całe szczęście przez trzy lata ich nieobecności w świecie Baldur's Gate zdążyła dorosnąć nowa generacja bohaterów. Część z nich powiela znane z tego świata schematy, ale na szczęście są na tyle ciekawi, że zechcecie ich wybrać. Zobaczymy, czy będziecie w stanie zaprzyjaźnić się ze śmiałkami noszącymi tak zacne imiona, jak choćby Dorn Redbearem, Vhaidra Uoswiir, czy też Ysuran Auondril.

Nowa Legenda

W wir przygody zabierzecie jednego z pięciu śmiałków. Przyjrzyjmy się, czym mogą Was przekonać.
Barbarzyńca i Ciemny Elf to postacie używające siły, aby przekonywać do swoich racji. Nie ma tu żadnej ukrytej filozofii. Im mocniejsza broń, tym silniejsze ciosy. Im twardsza zbroja, tym lepsza ochrona. Nekromanta, jak się pewnie domyślacie, posiada moc wskrzeszania umarłych. W zanadrzu ma też wiele innych zaklęć, jak choćby wysysanie energii życiowej czy też magiczna tarcza. Moim (i nie tylko) ulubieńcem jest „przejęcie". Czar ten powoduje, że przeciwnicy przez chwilę walczą po stronie Nekromanty. Wywołuje to nie tyle straty we wrogich oddziałach, co chaos. Przy okazji, jeśli wezwiemy kilka szkieletów do pomocy – rzeź nie z tej Ziemi. Poza siłami nadprzyrodzonymi nie ma niczego pomocnego. Na samym początku biega tylko z krótkim nożem i otwartą księgą, z której czyta zaklęcia. Ciekawy bohater, ale podobnie jak czarodziejka w pierwszym Dark Alliance – wymagający. Jednak opanowany do perfekcji jest najgroźniejszy, ponieważ ma najwięcej możliwości i wcale nie musi się zbliżać do przeciwnika, aby go pokonać. Krasnal nosi plecak wyładowany najróżniejszymi broniami. Potrafi doskonale posługiwać się mieczami, toporami oraz kuszą. Ta ostatnia przydaje się raczej tylko wtedy, gdy gra się z kolegą i ma się chwilę, żeby wycelować. Jeśli ktoś bawi się sam i spotka łuczników, to ci zawsze trafią go szybciej, niż zdąży wystrzelić. Jeżeli gracz spotka oponentów władających bronią krótką, to okażę się, że trzymając kuszę nie da się blokować. Kleryk (pod tą postacią kryje się kobieta) nie jest w stanie udźwignąć cięższej broni i jest raczej słabego zdrowia, ale za to posiada kilka ciekawych umiejętności. Od samego początku potrafi leczyć rany oraz rzucać różnorodne zaklęcia (przede wszystkim na siebie).

Dark Alliance II kontynuuje założenia stworzone przy okazji pierwszej części. Nadal jest to zręcznościowy RPG. Większość czasu spędzicie klepiąc równomiernie w X, biegając i odnajdując skarby. To źle? W przypadku prymitywnej, ograniczonej tylko do tych aspektów zabawy tak by było. Ale Mroczne Przymierze w żadnym przypadku nie jest prymitywne.
Ale dość. Zamieniam się w bohatera!

Opowieść

Jeszcze dokładnie nie wiem, o co chodzi, ale po okolicy krążą opowieści, że w lasach zaczyna czaić się zło. Postanawiam wyruszyć do legendarnego miasta – Baldur's Gate. Stoję na drodze i mam dziwne przeczucie, że dokonam czegoś wielkiego. Staram sobie przypomnieć podstawowe rzeczy. X – macham mieczem. Trójkąt – podskakuję. Hehe, całkiem dobrze. R1 – blokuję, a R2 odpowiada za szybkie łyknięcie mikstury poprawiającej witalność. Krzyżak odpowiedzialny jest za wysuwanie mapy, oraz ustawianie specjalnych zdolności, które aktywuję kółkiem. Okazuje się, że posiadam kilka nowych umiejętności. Przede wszystkim jestem w stanie trzymać po mieczu w każdej dłoni, co wybitnie zwiększa skuteczność. Kolejnym udogodnieniem jest szybkie zmienianie sprzętu, który trafia w moje łapki. Trzecia zmiana dotyczy broni długiego zasięgu. Łuki i kusze mają

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://bgda2.blackisle.com/** - sporo informacji o świecie, galerie i multimedia.

■ **Dark Alliance II** to podobnie jak pierwowzór jedna z najlepszych gier do kooperacyjnej zabawy. Zdecydowanie polecamy właśnie ten wariant.

nieskończoną ilość amunicji. Już nie trzeba zbierać, ani wydawać kasy na bełty! Inna sprawa, że są teraz jakby mniej skuteczne. Łatwo da się celować przy pomocy czerwonego promienia wiodącego z broni, czego wcześniej wojownik musiał się nauczyć.

OK, komu w drogę, temu czas. Wpadam na pierwszą osobę. To ranna młoda kobietka, udająca rycerza. Okazuje się, że karawana, z którą podróżowała została zaatakowana. Pierwsza próba przede mną. Siekam małe pokraki na plasterki jednym bądź dwoma ciosami! Każda z nich ma trochę złota, a czasem jakieś dobra.

Wszystko skrzętnie zbieram. Po chwili znajduję skrzynię, a w niej dzidę. Mielenie staje się intensywniejsze.

Po jakimś czasie dostaję komunikat, abym wszedł do statystyk. Dostałem pierwsze punkty doświadczenia, które mogę przydzielić jednej z ponad dwudziestu umiejętności. Są najróżniejsze odmiany siły, obrony, skupienia, umiejętności władania broniami. Każda cecha ma od trzech do pięciu stopni zaawansowania. Ale im wyżej, tym każdym kolejny stopień kosztuje więcej punków. Na przykład pierwszy wymaga jednego, ale już drugi – sześciu punktów. Wkraczam do ciemnego lasu Trolli. Pada gęsty deszcz, a teren jest oświetlony tylko na kilka metrów od postaci...

Jest super. A pomyśleć tylko, jakby było, gdybym zaprosił starego kumpla. Jak, to ktoś powiedział w kabarecie, tego prestiżowego – od grania. Jeden telefon i już razem zasiadamy. Jest dokładnie tak, jak było przy pierwszym Baldur's Gate. Doskonale pamiętamy zasady rządzące tym światem. Wzajemnie wspieramy się siłą rąk bądź czarów. Wymieniamy się bronią i potrzebnymi przedmiotami. Co chwila okrzyki i narastające podniecenie. Hehe, całkowity odjazd. Nie pamiętam, kiedy ostatnio się tak dobrze bawiliśmy. Chyba... Przy pierwszym Dark Alliance!

Nic to. Kleimy booyaki i umawiamy się na następną sesję innymi postaciami.

Co kryje się w lochach?

Dużo rzeczy. Niech tylko wymienię te najczęściej spotykane: pierścienie, amulety, magiczne napoje, kamienie szlachetne, części ubrania, zbroje, najróżnorodniejsze bronie i oczywiście złoto. Teraz warto także przeszukiwać stosy broni przy obozach przeciwnika. Tam zawsze znajdziecie coś ciekawego. W skrzyniach zazwyczaj będą się kryły napoje i kosztowności. Pojemność kieszeni jest ograniczona, ale tu z pomocną dłonią przychodzi zaklęcie pozwalające w każdej chwili na powrócenie do miasta i pozostawienie, bądź sprzedanie u znajomego swoich zabawek. Można u niego także coś kupić, ale lepsze rzeczy zazwyczaj znajdziecie porozrzucane po lochach. A jeszcze lepsze zrobicie sami!

Kuźnia

Jedną z nowości jest możliwość stworzenia nowej broni. Aby tego dokonać, potrzebne będą dwie rzeczy. Przedmiot o lepszych statystykach niż normalnie oraz magiczny kamień. Ten drugi powoduje ulepszenie broni. Można ulepić też coś o jeszcze lepszej charakterystyce – każda broń ma jeden dodatkowy slot na kolejny kamień. W **Dark Alliance II** znajdziecie aż czternaście rodzajów magicznych minerałów. Każdy z nich ma własne, oryginalne właściwości. A to tylko początek kombinowania. Gdy wejdziecie w to głębiej, okaże się, że da się podnosić i zmieniać statystyki prawie w nieskończoność.

Kombinacji zatem jest bardzo wiele, nie jest to jednak łatwa sztuka. Wypróbowanie większej części możliwości będzie kosztowało góry złota, wiele czasu poświęconego na szukanie oraz mnóstwa główkowania.

Tak czy inaczej jest to bardzo ciekawe rozwinięcie pomysłów zawartych w Mrocznym Przymierzu.

Piękne widoki

Nie nastawiajcie się na rewolucję. **Baldur's Gate: Dark Alliance II** korzysta z tego samego silnika, co jego poprzednik. Nie jest to złe. Po prostu twórcy z Snowblind stworzyli mocny engine, który doskonale się sprawdził. Oprócz dwóch Baldurs'ów został użyty do pociągnięcia Fallout: Brotherhood of Steel i Champions of Norrath.

Zatem, co tu ujrzycie? Takie same efekty świetlne, te same fale na powierzchni wody, podobne tekstury. Ale wyraźnie widać, że udało się upchnąć trochę więcej szczegółów. Droga jest zaorana przez cienkie drewniane koła i łatwo ujrzeć koleiny. Krople deszczu pięknie rozpryskują się na każdym obiekcie. Na brzegach małych jeziorek można dostrzec każdy kamień z osobna. Wychodzi na to, że z tego samego udało się wycisnąć trochę więcej. Dźwięki doskonale uzupełniają wykreowany świat. W każdym miejscu usłyszycie inne efekty i nie schodzą one poniżej wysokiego poziomu. Postacie mają stonowane, chłodne głosy. Nikt nie wyskakuje nagle ni z tego ni z owego, wyrwany ze swoją intonacją z kontekstu. Po prostu kawał dobrej roboty.

Uratujemy świat?

Baldur's Gate: Dark Alliance II w przeciwieństwie do swojego PeCetowego odpowiednika jest tytułem przystępnym. Takim, w który łatwo wskoczyć, pociachać i wyskoczyć. Ale to ostatnie następuje zazwyczaj dopiero po rozwaleniu finałowego bossa. Nie myślcie jednak, że gra jest prosta. O nie! Nie raz i nie dwa zginiecie, ponieważ akurat skończą się lekarstwa, za późno łykniecie magiczny napój lub nie będziecie przygotowani na mocniejszych przeciwników. Jeżeli nie ukończyliście poprzedniej części, nie macie się o co martwić, ponieważ oprócz drobnych wspomnień **Dark Alliance II** nie zahacza zbyt mocno o wcześniejsze wydarzenia. Zabawa we dwóch ciągle dostarcza mocnych wrażeń i pozwala na daleko idącą współpracę, którą wprost ubóstwiam w grach video.

I na koniec dwie największe nowości w tej części – Nekromanta (Kleryka można sobie spokojnie darować, a reszta jest kalkami poprzednich postaci) i tworzenie broni powodują, że jest to kontynuacja, którą warto zgarnąć ze sklepowej półki.

Fani świata Baldur's Gate i ci, co bawili się z „jedynką" poczują się, jak w domu (po malutkim remoncie). A reszta (jest tu ktoś taki?) nie ma się czego obawiać.

OG

PS2 i Xbox — *Dobra gra. Szczególnie we dwie osoby.*

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* Black Isle
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB.*

8.3

- **Dobre:** Świetne elementy strategiczne, wciągające, szerokie możliwości wpływania na „losy" gry i niezła magia.
- **Złe:** Brak możliwości gry przez sieć, bo pewnie Wrath najlepszy byłby z kimś, kto kocha go tak samo jak Ty.
- **Brzydkie:** Filmiki mogłyby być ładniejsze, wydaje się także, że Xbox pociągnie więcej jeśli chodzi o projekty postaci.

Wrath Unleashed

Istnieje pogląd, że dzieciństwo jest przyjemniejsze od wieku dorosłego, bo życie jest prostsze. Powiada się nawet o „beztroskim dzieciństwie". Wnikliwe analizy jednak wskazują, że nie jest tak do końca.

Cofnijmy się w czasie i pokażmy taką grafikę dwóm gostkom grającym w Archona. Umrą.

Wręcz przeciwnie: będąc dziećmi mieliśmy zwykle znacznie więcej problemów niż będziemy mieli w wieku dorosłym, a większości z nich do tego nie byliśmy władni rozwiązać. Taka bezradność była frustrująca. Ale nasza pamięć każe nam wspominać dzieciństwo jako okres zabawy i „nie odpowiadania za nic, a w pierwszej kolejności za siebie". Na podobnej pewnie zasadzie gracze, którzy zaczynali na wczesnych komputerach Atari wspominają grę Archon. Swego czasu była ona flagowym dowodem na to, że fuzja gatunków może mieć bardzo pozytywne efekty. Połączono w niej bowiem ideę szachów i gier zręcznościowych. Dziś świętujemy pojawienie się na Xboxa i PS2 gry **Wrath Unleashed**, która właściwie płynnie kontynuuje idee Archona, nie będąc już jednak tak nowatorskim tytułem.

Jak za niemal każdą grą w klimatach fantasy, tak i tu jest jakiś głębszy scenariusz. Mamy więc czterech supermagów (overlordów) władających różnymi królestwami światła i ciemności. Charakter królestwa może być chaotyczny zły, chaotyczny dobry, zły lub dobry. Jak się pewnie domyślacie, podczas gry wcielamy się w dowódcę armii i ścieramy z przeciwnikiem. Scenariusze bitew są

najróżniejsze. Może to być poszukiwanie artefaktu w świątyniach na planszy, wybijanie przeciwnika w pień, albo przetrzymanie kilku rund – jak to w strategiach. Każda z armii ma typowe dla siebie jednostki. Są więc w armii światła jednorożce, ogniste smoki, dżiny, centaury... A w armii ciemności mroczni adepci, cyklopi i magowie. W zależności od scenariusza bitwy plansza ma różne formy (nie tak, jak w szachach). Zawsze jednak podzielona jest na heksy (pola sześciokątne), stanowiące odnośnik dla punktów ruchu i zasięgu magii – bo **Wrath** to strategia turowa. Cała plansza reprezentuje krainę, więc heksy są pustyniami, wzgórzami, wulkanami, bagnami itp. Każdy z nich zatem odnosi się do określonego żywiołu. Na przykład bagna to woda + ziemia. I teraz: jednostki mają swój charakter – na przykład żywiołem dżina jest powietrze, więc kiedy zostanie zaatakowany na bagnach, nie ma żadnych bonusów do ataku ani obrony. Co innego w górach, gdzie żywiołem podstawowym może być wiatr.

Dlaczego bonusy są potrzebne? Ponieważ podczas walki, kiedy jedna figura zaatakuje drugą, pojedynek nie odbywa się na szachowej zasadzie (figura atakowana jest automatycznie zbijana), ale pole się powiększa i startujemy do pojedynku zręcznościowego. Na płaskim spłachetku spotykają się dwie walczące figury, a my kierujemy poczynaniami swojej w czasie rzeczywistym. Każda z figur w grze ma po dwa ataki magiczne (słaby i silny) oraz po dwa ataki bronią. Oprócz tego możliwość blokowania, uskakiwania i biegania we wszystkich kierunkach. Areny ograniczone są magiczną barierą i co ciekawe mają swoje własne pułapki. Na przykład gejzery z gorącą parą, wysuwające się kolce czy wulkany. Jeśli jesteśmy dobrzy w walce wręcz i nieźle wykorzystujemy pułapki, szanse mamy nawet słabą figurą przeciwko „dostojnikom" przeciwnika. Oczywiście po walce zwycięzca zostaje na swoim polu, a przegrany znika. Energię figur regenerować można tylko na dwa sposoby – magią, za pomocą którejś z „czarujących" figur, albo na polu specjalnym. Poszczególne pola mogą bowiem pełnić specjalne funkcje. Mogą być to świątynie (te co rundę oddają troszkę energii stojącej na nich postaci), mogą to być źródła many (czyli punktów magicznych dla „czarujących" figur), a nawet bramy pozwalające przemierzać planszę na skróty. Pola te zajęte przez naszą armię w każdej turze zarabiają dla nas, wszystkie zajęte przez przeciwnika przekazują moc jemu.

Dodając informacje o tym, że zasięg magii istot nią się parających jest ograniczony, otwiera się obraz gry nieco bardziej skomplikowanej niż szachy. Sporo rodzajów jednostek, element zręcznościowy, różne typy pól (część o znaczeniu strategicznym), magia (w tym wskrzeszanie, przywołanie żywiołów oraz wiązanie figur przeciwnika) i różne scenariusze. Truizmem będzie stwierdzenie, że to świetny pomysł na rozrywkę. Zarówno dla jednej osoby (cztery różne kampanie), jak i dla dwóch, gdzie można grać przeciwko sobie.

Chwila dla technikaliów. Projekty figur są doprawdy różne. Niektóre figury, jak na przykład smoki są bardzo pretensjonalne i nikt specjalnie się nie wysilił przy ich tworzeniu. Inne zaś to prawdziwe majstersztyki. Do takich bez wątpienia należy cyklop, którego kościana broń poprzerastała skórę, a w pozie zwycięstwa zdejmuje on klatkę z uwięzionym w jej wnętrzu człowieczkiem i potrząsa nią nad otwartą paszczą (klatka ma wielkość jego pięści). Świetna sprawa. Tak czy siak kierowanie takimi figurami daje naprawdę dużo przyjemności i zarówno z daleka, jak też na zbliżeniach wyglądają całkiem porządnie. Być może animacja na PS2 pozostawia nieco do życzenia, ale wersja Xboxowa hula bez hamulców.

Jednakże bólem **Wrath Unleashed** pozostaje oryginalność tego tytułu. Modyfikując słowa Kasi Nosowskiej „dla zręcznościowców zbyt strategiczna, dla strategów zbyt zręcznościowa". Jako gra dla kilku graczy też nie do końca się sprawdza. Jest dość mało dynamiczna (jak to strategie), a elementy zręcznościowe tego nie nadrabiają. Kiedy przeciwnik planuje, my się po prostu nudzimy. Do tego dołóżmy fakt, że nie jest to party game – jeśli ktoś zacznie grać w nią choć trochę, zaczyna łoić wszystkich dookoła. Zwłaszcza jeśli chodzi o patenty zręcznościowe, gdzie kluczem do sukcesu jest nauczenie się ataków przeciwnika na pamięć i umiejętne blokowanie albo uskakiwanie w zależności od akcji. Improwizacja zawsze kończy się łomotem.

Czas na podsumowanie. Dla miłośników Archona konieczność i pewnie mnóstwo zabawy, acz trzeba do tej gry przysiąść. Dla innych – zastanówcie się dobrze, czy lubicie tego typu zabawki. To jednak bardziej strategia niż zręcznościówka. Myślenie zajmuje w niej nieco czasu i przynosi profity.

Grabarz

Czcigodny przodek

Czcigodnym praprzodkiem Wrath Unleashed jest, jak już powiedziane zostało, Archon. Plansza w Archon była prosta i miała tylko kilka pól specjalnych. Wszystkie pola poza specjalnymi przechodziły powolną, cykliczną ewolucję podczas rozgrywki, raz sprzyjając jasnej stronie, raz ciemnej. Niestety po kilkunastu godzinach komputer przestawał być wyzwaniem dla większości graczy i jego sztampowe zagrania podczas walk zręcznościowych pozwalały przechodzić całą grę zaledwie dwoma, trzema postaciami. We Wrath autorzy stworzyli system misji oraz różne, wymyślne kształty plansz, więc sprawa nabrała znacznie więcej głębi.

Za podłoże zabawy służy plansza z heksami, po której poruszają się potwory gracza.

Xbox i PS2 — *Niezła, ale zręcznościówka to czy strategia?*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* The Collective
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.2

- **Dobre:** Mnóstwo statków i możliwość zabawy nimi, bonusy i w sumie to, że ukazał się jakiś shooter na PS2.
- **Złe:** R-Type nie ma już tego powera, co kiedyś. Ikaruga is tha sheeeeet!
- **Brzydkie:** Spowolnienia, gdy na ekranie dzieje się za dużo. Ale zaraz. Przecież to nieodłączny element shooterów...

R-Type Final

Klasyczne, scrollowane shootery wymarły. A raczej zdechły wierzgając nogami – słaba sprzedaż kilku ostatnich przedstawicieli tego gatunku pozbawiła autorów złudzeń, że opłaca się je produkować.

Nie wszyscy jednak chcą się ugiąć. Dwie firmy, które podjęły się heroicznej próby wyciśnięcia trochę kasy z trupa to Irem i Konami, wspierające ten gatunek od wielu lat i jadące na dwóch tytułach: R-Type i Gradius. Dziś na tapecie mamy **R-Type Final**, a na Gradiusa V od Konami jeszcze przyjdzie czas. Choć muszę przyznać, że w zapowiedziach wygląda nieźle.

R-Type to prawdziwy przedstawiciel starej szkoły – pierwsza część praktycznie zapoczątkowała pochód shooterów przez konsole i komputerki. Wszelkie Katakisy, Chronosy, Zynapsy, Uridiumy i tak dalej znane z 8-bitowych komputerów powstały zainspirowane klasyczną pozycją Irem. Jak się dowiadujemy, **R-Type Final** nie bez powodu nosi ostatni człon swojej nazwy – jest bowiem ostatnią grą w serii. I jako definitywne pożegnanie z graczami ma stanowić też jej swego rodzaju encyklopedię. Z tego powodu w grze znajduje się ponad 100 statków do dyspozycji gracza, które dodatkowo można modyfikować. Oczywiście myśliwce należy zdobyć przechodząc grę w kółko i na olejno, a modyfikacja polega na zmianie kolorów i manipulowaniu uzbrojeniem, ale to i tak fajna sprawa. Są jeszcze galerie szkiców i małe kompendium artajpa. Dość powiedzieć, że jeśli ktoś się uprze i będzie chciał wszystko odblokować, spędzi nad R-Type kilkanaście, a może i kilkadziesiąt godzin.

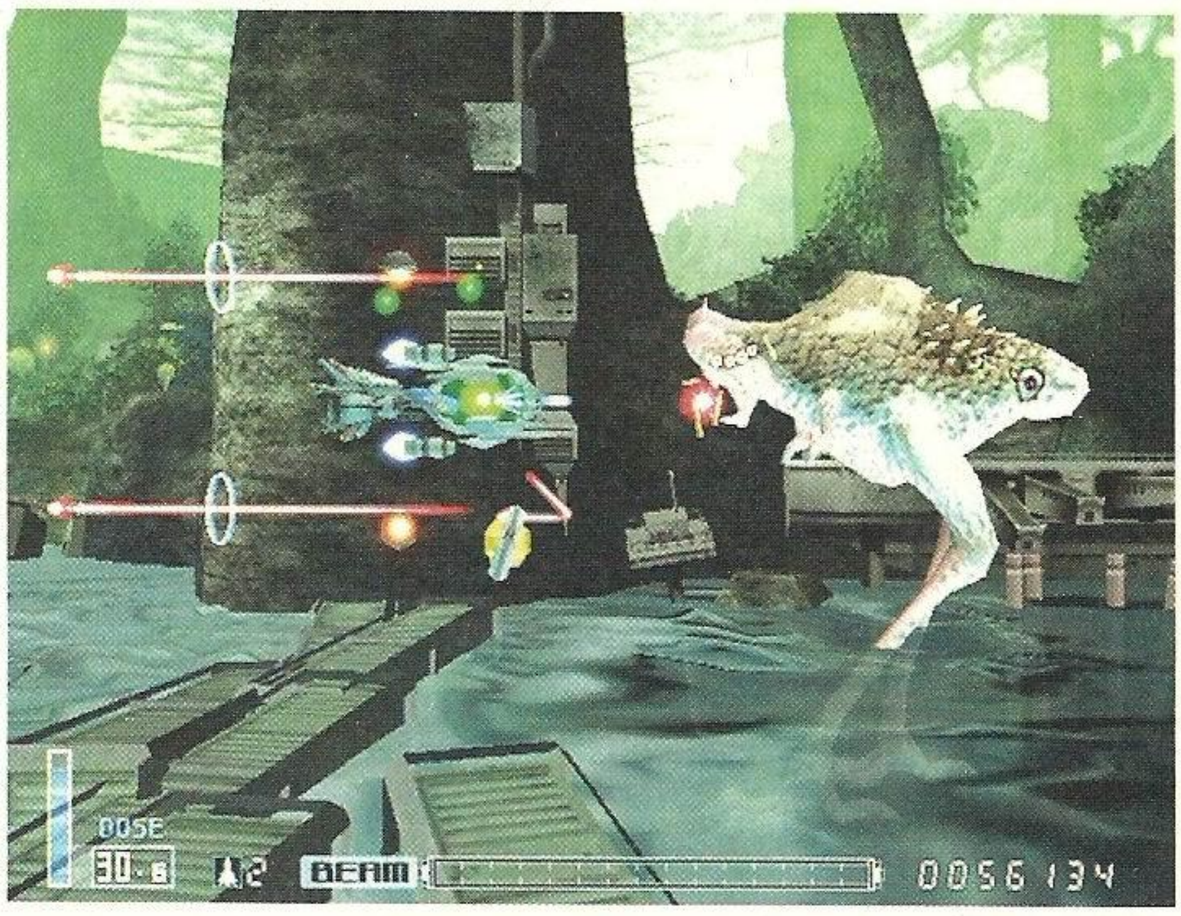
Oczywiście tytuł gry do czegoś zobowiązuje, tak więc jeśli graliście w którąś z wcześniejszych serii, poczujecie się znajomo. Ten sam patent ze specjalną, wystrzeliwaną w dowolnym momencie osłoną, przyklejaną z przodu i tyłu pojazdu, te same satelitki krążące obok statku, czy wreszcie klasyczne bronie: walący w trzy strony laser, ładowane działo czy wielkie okręgi. Naturalnie nie brakuje też specyficznych dla serii elementów grafiki – przeciwnicy to zarówno twory mechaniczne, jak i przedziwne organiczne mutanty. Raz w stronę naszego myśliwca leci zgraja małych stateczków albo wielki robot, a innym razem walimy do gigantycznego kokonu operującego mackami. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, z efektownymi tłami liczonymi w czasie rzeczywistym i stanowi dość mocny punkt gry, choć czasami wydaje się przeraźliwie pusta. Na oklaski zasługują przepiękne efekty świetlne i wybuchy, to zawsze cenię w strzelaninach. Muzyka jest w porządku, a o dźwiękach nie da się specjalnie wiele powiedzieć – są, bo są.

R-Type Final to przedstawiciel typowej starej szkoły. Statki przeciwników wylatują ustawione w falę, by można je było ładnie zdjąć celną serią. Walka z bossami odbywa się na zasadzie „pamięciówki" – trzeba zapamiętać gdzie się ustawić, by nie dostać laserem czy wypełzającą macką. No to próbujemy pierwszy raz, drugi raz, trzeci... za dziesiątym razem mamy to już obcykane, więc można rozwalić bossa i przejść do następnego poziomu. Nie żeby to było coś złego, w końcu dla każdego coś miłego, ale Ikaruga doskonale pokazuje jak można wpleść elementy strategicznego myślenia do shootera. A to bardziej mi się podoba, bo pokazuje, że zawsze można wymyślić coś nowego. Mam też wrażenie, że design poziomów jest dość przeciętny i monotonny – brakuje czegoś, co mogłoby pogrzać atmosferę. Nawet bossowie jakoś tak beznamiętnie kiwają się plując w stronę malutkiego myśliwca wszystkim, co mają. Miejscami jest smętnie i bez powera, który zdecydowanie by się przydał. Gra ma regulowany poziom trudności.

Czy warto zainteresować się tą pozycją? Tylko jeśli maniakalnie lubicie shootery, albo macie ochotę na powrót do korzeni. R-Type Delta na PS one było zdecydowanie lepsze i powinno gdzieś jeszcze leżeć w sklepach czy na aukcjach za całe trzy dychy.

Czy to dobra gra? Dobra, ale nie dorównuje arcydziełom tego gatunku. Jeśli macie ochotę porządnie sobie postrzelać, złapcie gdzieś używanego Dreamcasta z Ikarugą, Giga Wing i Mars Matrix (i, kurde blaszka, Bangai-O!, ale to z innej beczki). Będzie może trochę drożej, ale za to jakie wrażenia...

Gulash



Moje ukochane shootery

Zostawmy 8- i 16-bitów – wtedy pojawiły się setki shooterów wartych uwagi. Rzućmy okiem na konsole naszej ery.

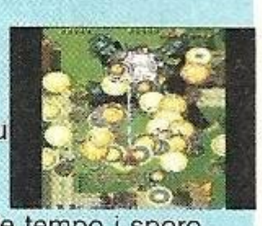
1. Ikaruga

Absolutne mistrzostwo świata i najlepsza scrollowana strzelanina. Patent z dwoma kolorami, podobnie jak grafika zasługuje na wpis w Złotej Księdze Shooterów. DC i GameCube.

2. Radiant Silvergun

Podobnie jak Ikaruga, to także dzieło kultowej firmy Treasure. I gdyby nie Ikaruga, bez wahania nazwałbym tę pozycję najlepszym shooterem wszech czasów. A tak zajmuje drugie miejsce. Saturn.

3. Raiden Project



Wydana przez Seibu Kaihatsu na PS one prawie dziesięć lat temu kompilacja dwóch gier. Świetny design broni i przeciwników, znakomite tempo i sporo emocji. Do dziś to jeden z moich faworytów.

4. In The Hunt

Zawsze lubiłem Irem za R-Type, ale w In the Hunt zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Łódź podwodna wyrusza na misję... Świetna grafika 2D, design, rządzące wybuchy. Saturn i PS one.

5. Mars Matrix

Jedna z najtrudniejszych gier, jakie widziałem. Tak trudna, że jako bonus odblokowują się filmy pokazujące jak gra profesjonalny shootermaster. Włosy się jeżą. Ale za to jaka satysfakcjonująca... Dreamcast.

PlayStation 2 — *Seria żegna się z nami w godny sposób.*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Irem
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card*

- **Dobre:** Oprawa, multiplayer i unikalne wykorzystanie GameBoya Advance (jeśli ktoś go ma).
- **Złe:** Śladowo potraktowana fabuła i liczne uproszczenia. Chyba nie tego spodziewaliśmy się po Final Fantasy.
- **Brzydkie:** Zmuszanie graczy do kupna GBA i specjalnych kabelków. Mam nadzieję, że to nie będzie nowym trendem.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Chyba wszyscy fani Kostki czekali na tę grę z zapartym tchem. W końcu Final Fantasy w tytule jest przecież gwarancją produktu najwyższej jakości. I Crystal Chronicles mogło być takim produktem, ale... kilka elementów tej ukadanki nie pasuje do siebie.

Final Fantasy kojarzy się z epickim scenariuszem, zaawansowanym systemem rozwijania postaci, licznymi i efektownymi czarami, a także dość skomplikowaną i rozbudowaną niemal pod każdym kątem rozgrywką. Czyli: z rasowym erpegiem. **Crystal Chronicles** jest pozbawione praktycznie każdej z tych cech. To japońska wariacja na temat Baldur's Gate: Dark Alliance, czyli przyjemnej sieczki z elementami RPGa. Co samo w sobie nie jest złe, ale nie jestem pewien, czy właśnie tego się spodziewaliście.

Gra przenosi nas do nieprzyjaznego świata, w którym dominuje substancja zwana Miasma. Wisi ona, że tak powiem, w powietrzu i przynosi śmierć ludziom, którzy znajdą się w jej zasięgu. Na szczęście są także tytułowe kryształy, potrafiące stawić Miasmie czoła i neutralizujące jej działanie, ale tylko dookoła siebie. Ludzie żyją w osadach, w których na centralnym placu znajdują się gigantyczne kryształy generujące swego rodzaju pole siłowe – odpychające Miasmę i pozwalające normalnie oddychać.

Energia kryształów jednak systematycznie się wyczerpuje. Co roku każda z osad wysyła karawanę na poszukiwanie magicznych drzew produkujących substancję zwaną myrrh, która zasila kryształy. I właśnie jedną z takich karawan wyruszy gracz, bądź gracze. Aby móc podróżować, każda karawana ma swój mały kryształ odpychający Miasmę.

Kryształowa karawana

Do wyboru są cztery postacie o różnym wyglądzie i charakterystyce – na przykład mały Lilty to dzielny rębajło, ale nie zna się na magii. Zabawa zaczyna się od wyjazdu z rodzinnej osady Tipa. Mieszkańcy żegnają bohatera (bohaterów) i od tej pory zdany jest tylko na siebie (i małego moogla, który w trybie dla jednego gracza nosi za nim kryształ pozwalając mu na swobodne operowanie bronią). Na tym praktycznie kończy się zarys fabularny – nie ma tu jakiejś wielkiej tajemnicy (choć oczywiście mniejsza jest), nie ma scenek filmowych trwających po kilka minut. Właściwie jedyne, co pcha skromniutką fabułę do przodu są napotkani na drogach jeźdźcy oraz wyświetlane w formie dymków rozmowy z mieszkańcami. A, przepraszam – po zaliczeniu poziomu nasz bohater otrzymuje list, na który może odpowiedzieć w krótkich słowach. No i naturalnie gracz spróbuje poznać tajemnicę Miasmy i uwolnić od niej świat.

To może rozczarować wielu z Was, ale jeśli weźmiecie pod uwagę stricte zręcznościowy charakter **Crystal Chronicles**, raczej nie powinno to stanowić niespodzianki. Tak jest i już – nic się na to nie poradzi.

System gry jest łatwy i intuicyjny. Przed bohaterem widnieje mapa świata, po której porusza się między kolejnymi miejscówkami. Są miasta, osady, przejścia miedzy krainami oraz zakamarki (lochy, lasy itp.), w których rosną wspomniane magiczne drzewa. Naturalnie są one bronione przez zastępy nieprzyjaciół, których trzeba posiekać by dostać się do bossa. Po pokonaniu go można wreszcie napełnić czarę myrrhem. Przed powrotem do osady trzeba napełnić czarę trzy razy i tyleż dungeonów odwiedzić. W międzyczasie warto odwiedzać miasta – choćby po to, by kupić lepszy oręż. W sumie wyprawa trwa pięć lat (plus to, co dzieje się dalej... ale sza!), a na odwiedzenie czeka kilkanaście lochów.

Walka i czary

Napotkana zaraz po wyjeździe z domu karawana prosów wprowadza w system walki oraz czarów i trzeba powiedzieć, że nie sprawią one nikomu kłopotu. Mówiąc krótko: są łatwe. Podstawą są komendy przyporządkowane do slotów. Początkowo dostępne są cztery sloty i dwie podstawowe komendy: atak i obrona. Do pozostałych dwóch slotów można przypisać magię, bądź leczący przedmiot (na przykład jabłko). Widoczne w rogu ekranu komendy przewija się przy pomocy przycisków R i L, a ich używanie odbywa się przy pomocy A. I tak gdy wybraną akcją jest atak, bohater po wciśnięciu przycisku A zacznie siekać mieczykiem. Można wykonać trzyciosowe combo, bądź przytrzymując dłużej przycisk naładować mocniejszy atak. Gdy wybierzecie obronę, po wciśnięciu przycisku postać osłania się czekając na cios. Podobnie sprawa wygląda z magią: wybierając nazwę czaru trzeba go jeszcze rzucić wciskając i przytrzymując A. Na ziemi pojawia się małe kółeczko, które trzeba nakierować na potwora, a następnie puścić – natychmiast uderzy w niego piorun, zamrozi go bądź stanie mu się coś równie przyjemnego.

Niektóre czary można mieszać między sobą, tworząc nowe kombinacje, a w lochach znajduje się kolejne.

Ten system sprawia wrażenie zaawansowanego, ale tylko sprawia. Jest banalny. Ale muszę powiedzieć, że dużo lepiej sprawdzało się przyporządkowanie przedmiotów do przycisków w Zeldzie. Nonsensem jest konieczność wybierania obrony z listy; dużo bardziej przydałoby się umieszczenie jej pod jednym z przycisków (B albo Z), bo podczas walki po prostu ciężko, a także monotonnie jest przełączać się między atakiem i obroną.

Przez pierwszy rok czy dwa praktycznie nie ma potrzeby używania czarów, bo przeciwnicy padają po kilku ciosach mieczyka. Wiecie już, co chcę powiedzieć. Połowa gry jest prosta. Pokonanie bossa i przebicie się przez loch nie sprawi kłopotów graczowi o przeciętnych zdolnościach manualnych. Po części spowodowane jest to wolnym tempem zabawy, licznymi czarami leczącymi i jedzeniem odnawiającym energię. Wystarczy pamiętać, żeby co jakiś czas uzupełnić energię i kupować w miastach zbroje oraz oręż. Dalej autorzy poszli na łatwiznę i nagle robi się tak trudno, że trzeba wracać do wcześniejszych miejsc i levelować postać, żeby poradzić sobie z dalszymu przeciwnościami – gdyby nie to, grę dałoby się ukończyć w dziesięć godzin. Stara erpegowa sztuczka.

Po ukończeniu lochu można zachować tylko jeden znaleziony artefakt i pomaga on rozwijać postać w odpowiednim kierunku, ale nie spodziewajcie się żadnych statystyk.

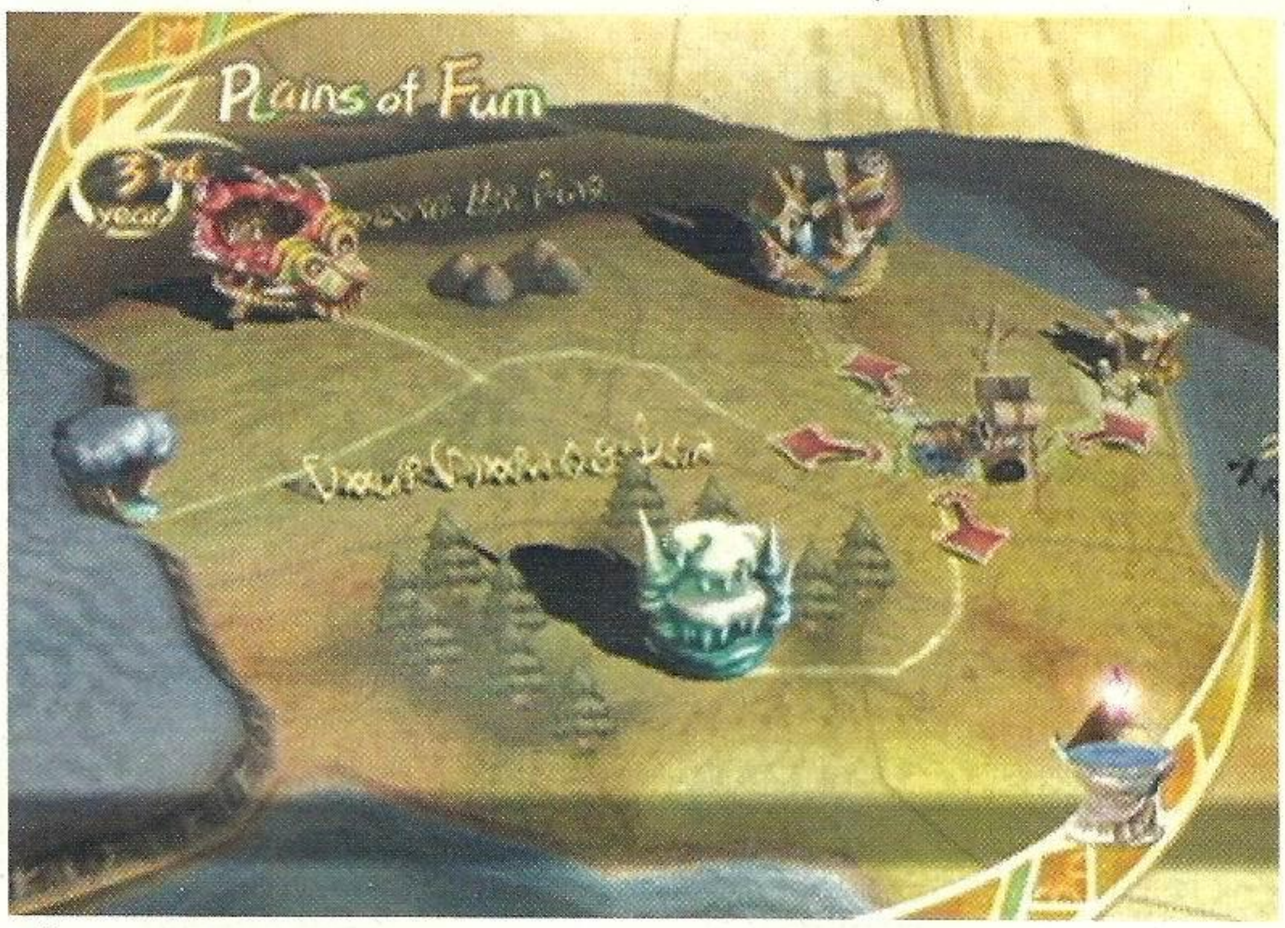
Wkurzający jest fakt, że po wyjściu z lochu traci się wszystkie czary. Cóż poradzić.

■ Warto odwiedzać miasta - wprawdzie niczego, co popchnie fabułę do przodu tam się nie dowiecie, ale przynajmniej można skoczyć do kowala.

To gra dla kilku osób...

Jak podkreśla producent gry, **Final Fantasy: Crystal Chronicles** jest przede wszystkim zabawą multiplayerową. To jeszcze nie jest jakimś fundamentalnym błędem Square i Nintendo – w końcu ktoś odpowiednio uparty znajdzie jednego, dwóch bądź trzech przyjaciół gotowych na kilkunastogodzinny quest,

■ Pod adresem **http://ffcc.nintendo.com** znajduje się oficjalna strona gry. Jest tam kilka wallpaperów, trailery oraz informacje o świecie gry i postaciach.



■ Świat składa się z wielu map, na których jest po kilka miejsc do odwiedzenia. Potem trzeba wracać do wioski z czarą pełną myrrh.

aczkolwiek tryb dla samotnego gracza wydaje się wciśnięty nieco na siłę. Problemem natomiast jest fakt, że każdy z graczy musi mieć GameBoya Advance podłączonego do Kostki specjalnym kablem. Tak jest – zabawa w więcej, niż jedną osobę wymaga, by każdy z graczy miał własnego GBA. Nie da się grać na przykład we dwie osoby w wariancie joypad + GBA.

GameBoy Advance przejmuje wszystkie funkcje joypada i staje się kontrolerem. Dodatkowo, na ekranie wyświetlana jest mapa lochu, w którym aktualnie znajdują się gracze, a także menu pozwalające na używanie przedmiotów czy zmianę podstawowych komend dostępnych w głównej grze.

Takie rozwiązanie jest naturalnie interesujące i po odpowiednim treningu sprawdza się w akcji. Nie bez powodu piszę: po odpowiednim treningu. O ile samotny gracz walczący przy pomocy joypada może w dowolnym momencie przerwać zabawę i wejść do menu by przywrócić energię, a wszystko wokół zamiera, to podczas zabawy z GBA w roli kontrolera każde przeskoczenie do menu wyświetlanego na ekranie kieszonsolki powoduje, że bohater przestaje cokolwiek robić i staje się narażony na ataki. Dlatego trzeba wcześniej podporządkować czary czy przedmioty do wolnych slotów. Aha – jeden gracz też może bawić się używając GBA jako kontrolera. W tym przypadku również jest gloryfikowany w porównaniu do osoby grającej na padzie, bo na ekranie GBA ma czarno na białym napisane, jaki warunek musi spełnić w danym lochu by uzyskać bonus (np. nie leczyć się, rozwalać przeciwników tylko magią). Grając na joypadzie nie zauważyłem nigdzie takich instrukcji.

Pomijając przyjemność płynącą z sieczki w towarzystwie roześmianych przyjaciół można na przykład wspólnie rzucać czary – i miksować je w locie, bez potrzeby łączenia ich w slotach. Naturalnie trzeba leczyć się i wskrzeszać nawzajem, wspierać w boju i tak dalej. Z drugiej strony w multiplayerze nie ma moogla noszącego kryształ neutralizujący Miasmę wokół drużyny i jeden z graczy musi pełnić rolę tragarza, dzięki czemu jest trwale wyłączony z walki. Fajnym patentem jest także to, iż gra ma otwartą strukturę: gracze mogą się dołączać praktycznie w locie, po kilku godzinach zabawy. Ale ten medal ma także i drugą stronę – FFCC dostosowuje poziom trudności do prowadzącego i jeśli ktoś dołączy się powiedzmy po trzech, czterech godzinach gry, będzie mu o wiele trudniej.

Realizacja multiplayerowych założeń jest dość innowacyjna, ale dajcie spokój – cztery GameBoye i cztery kable? Nie widzę żadnych przeszkód w zrealizowaniu tego wszystkiego przy pomocy joypadów, co pokazują Baldur's Gate czy Dungeons & Dragons: Heroes. Jeśli jednak ktoś zbierze ekipę, zabawa będzie przednia. Prosta, ale przednia.

Stylowa bajka

Oprawa trafiła do mnie od początku. Prawda – widoczny na stronie bohater jest na wskroś japoński i z pewnością nie skończył jeszcze piętnastu lat, ale po po wgłębieniu się świat gry tylko na tym zyskuje. To śliczna i kolorowa bajka nie tylko dla najmłodszych. Bardzo się cieszę, że Square zdecydowało się właśnie na taką przekolorowaną, radosną stylistykę. Podoba mi się wygląd postaci, przywiązanie autorów do szczegółów, zróżnicowana stylistyka kolejnych dungeonów. Niektóre miejsca udały się grafikom bardziej, inne mniej, ale wszystko stoi na wysokim poziomie. I za to należy cenić Square. Jeśli chodzi o muzykę, to spodziewam się, że znajdzie ona zarówno gorących zwolenników jak i przeciwników. Zaryzykowałbym twierdzenie, że ma barokowy klimat – piszczałki, coś na kształt instrumentów smyczkowych. Jest raczej spokojna i delikatna. Mi przypadła do gustu, nawet bardzo. Efekty dźwiękowe są w porządku. Postacie naturalnie nie mówią, ale przed wejściem do krainy pojawia się narratorka opowiadająca przyjemnym głosem jej historię. W sumie oprawa to mocny punkt tej pozycji, ale chyba tego można było spodziewać się po kolaboracji Square i Nintendo.

Smaczki i inne takie

W FFCC jest mnóstwo smaczków właściwych dla gier Square, dzięki którym zabawa moze trwać bardzo długo. Na przykład można pomalować sprayem futro własnego moogla, dzięki czemu inaczej wygląda w grze. Od koloru jego futra zależy także to, co będzie wyświetlane na mapce znajdującej się na ekranie GBA - potwory, skarby czy jeszcze coś innego. Jest także specjalna układanka ze znaczkami dawanymi przez mogi (trzeba odwiedzić wszystkie domy tych małych stworzeń), a także sporo mini-gierek zręcznościowych i sidequestów.

Można też wysłać rodzinie pieniądze czy jakiś upominek. Ja wysłałem nasionko drzewa i gdy po roku wróciłem z karawaną do domu, matka witając mnie z radosną miną pokazała mi rosnące drzewko.

Takich akcji jest więcej, a tylko od Was zależy, czy je wszystkie odkryjecie.

Brać, bo posucha jest!

FFCC jest pozycją, w którą z pewnością warto zagrać przynajmniej dwa razy. Za pierwszym razem pewnie przebijecie się przez grę w kilkanaście godzin, zaliczając po prostu kolejne dungeony, przywożąc do Tipy upragniony myrrh i gładko zmierzając do końca. Ale warto spróbować drugi raz, zmieniając postać, wybierając inne artefakty po ukończeniu poziomu i odnajdując wszystkie bonusiki poukrywane przez autorów. Z pewnością zajmie to dwa, albo i trzy razy tyle czasu.

Gra się sympatycznie, ale bez rewelacji – niczego nowego oprócz zmuszania ludzi do podłączania GBA z Cube tutaj nie wymyślili. To naprawdę prościutka gra. Dla jednych plusem, a dla innych minusem z pewnością okaże się japoński klimat tej pozycji. Nie uświadczycie tu klimatu śmierdzących lochów i zmutowanych orkogoblinów z Baldura, a raczej kolorowe grzybki, groteskowe potworki i moogle tytułujące Was przy każdej okazji per „kupo". Mnie ta lekko zdeformowana stylistyka urzekła, bo jest bajkowa, radosna i bez zadęcia, a chwilowo cierpię na przesyt bishonenów z gigantycznymi mieczami rozcinającymi potwory na pół w fontannie krwi i flaków.

FFCC epicką przygodą pokroju Zeldy nie jest, ale z pewnością przy tradycyjnej posusze wśród ekskluzywnych gier na GameCube warto się nią zainteresować. Jeśli będziecie grać w multiplayerze w przynajmniej trzy osoby, podbijcie ocenę na 8.

Gulash

GameCube — *Sympatyczna, ale bez rewelacji.*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

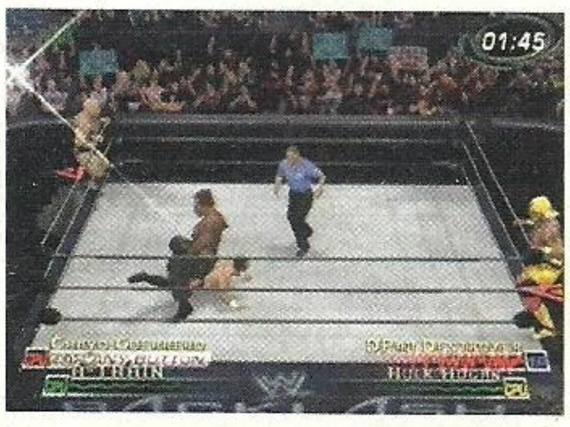
Wykorzystuje: *Memory Card, GBA Link, GBA*

7.9

WWE Raw 2

W sumie jestem zadowolony z tego, że nie udało mi się zagrać w pierwszą część WWE RAW na Xboxa. Bo jeżeli wierzyć twórcom, którzy twierdzą, że w drugiej części wiele zostało poprawione, to nawet nie chcę wiedzieć jak bardzo zabugowana była tamta gra.

Porównywanie tej gry z WWE Smackdown! byłoby sporym nietaktem – nie sądzę, żeby dzieło Yukes chciało się choćby znaleźć w pobliżu tego, czego dokonali panowie z Anchor. Dwie rzeczy zżarły tę skądinąd bardzo ładną produkcję. Pierwszą jest sterowanie – tak odmienne od tego, do którego przyzwyczaiłem się przez lata grania w Smackdown!, że naprawdę ciężko mi było się przestawić. Ale w końcu się udało. Nadal jednak nie mogę stwierdzić, że jest to dobrze pomyślana klawiszologia. Wszystkie reakcje wydają się dość toporne i powolne. I do tego można jednak po pewnym czasie przywyknąć. Ale notoryczne problemy z kolizjami naprawdę powalają na kolana – ciosy nie trafiają, chwyty nie łapią, a bieganie to w ogóle jakaś pomyłka. Do tego dochodzi wyjątkowo słabo rozwiązane wchodzenie na klatkę, na przykład w Hell in the Cell przez dłuższą chwilę próbowałem przekonać mojego panopka, aby wreszcie zechciał wleźć na górę. Nie było to łatwe. Ale dzięki problemom ze sterowaniem w meczu Hell in the Cell przekonałem się o jeszcze jednym: AI w tej grze nie istnieje. W ogóle. Wyobraźcie sobie, że mój wrestler stoi po jednej stronie metalowej siatki, z której zbudowana jest klatka, a przeciwnik po drugiej. Co robi przeciwnik? Z uporem maniaka próbuje złapać mojego za bary. Przez siatkę! Ale najlepsze miało dopiero nastąpić – odruchowo wcisnąłem atak i... O mój Boże! Powaliłem go ciosem, który jakimś cudem przez stalową siatkę przeniknął! Rozochocony tym odkryciem przeprowadziłem kolejny eksperyment (przeciwnik nadal próbował dobrać się do mojego mięśniaka pomimo dzielącej nas przeszkody) i zaatakowałem z rozbiegu. Nie udało mi się wprawdzie przelecieć na drugą stronę (tylko do połowy), ale konkurent i tak odczuł błędy w kodzie na własnej skórze. Albo to, że przeciwnik w pewnym momencie zaczyna co chwilę naszego wrestlera kłaść na łopatki – dzieje się tak kilka razy pod rząd i nic nie można poradzić oprócz opętańczego klepania po przyciskach. W końcu zrezygnowany odpuściłem i przegrałem. Ale z wrestlingiem nie miało to wiele wspólnego, bo nigdy czegoś takiego w żadnej grze i w TV nie widziałem. Za to grafika jest oszałamiająca. Efektowne ludziki, gładko to chodzi jak dobrze naoliwiony tłok i efektów specjalnych również nie brakuje. Byłoby może i znośnie, gdyby nie jeszcze jeden



problem. A mianowicie – gdzie tu jest ukryty wrestling? Bo walki nie mają z tą rozrywką nic wspólnego. Odpowiedzialność za to ponosi system zabawy: serie ciosów i taunty sprawiają, że wykres elektrokardiogramu pod ksywką zawodnika zaczyna mrugać na czerwono – wtedy i tylko wtedy możemy wykonać finishera. Tyle, że nabić go sobie można w kilkanaście sekund i co kilkanaście sekund, więc finishery latają jak szalone. W jednej z walk wykonałem ich bodajże sześć. Za to poprzez submission to sobie możemy... kury macać. Krzesła też do niczego nie służą. Walka nie przypomina więc meczu wrestlingowego, ale jakąś opętańczą młockę, w której połowa ciosów nie trafia celu, bo kolizje zawodzą. No i przynajmniej jeden z dwóch wrestlerów zupełnie nie wie gdzie znajduje się przeciwnik, bo jego inteligencja nie dopuszcza obecności klatki i na przykład tego, że można na nią wleźć. Jedyne lekarstwo to multiplayer – wtedy gra wyraźnie zyskuje na wartości. Samotnikom odradzam nawet pomimo niezłego trybu kariery.

Marcellus

Xbox — *Za XX lat będzie lepiej. Może.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Anchor
- *Liczba graczy:* 1 -4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

4.7

WWE Wrestlemania X8

Wreszcie położyłem swe łapki na Wrestlemanii X8 i muszę przyznać, że nie jestem aż tak bardzo rozczarowany jak w przypadku zrecenzowanego powyżej WWE RAW 2.

Ale trochę - niestety - jestem. Fani WCW No Mercy na N64 po przeskoczeniu na Cube'a liczyli zapewne, że tradycje jednego z najlepszych wrestlingów na konsolach będą kontynuowane na nowej maszynce Nintendo. I trochę się zawiedli, bo **Wrestlemania X8** jest tytułem nieco mniej stawiającym na symulację niż to czynił jej legendarny już teraz poprzednik powstały w studiach firmy Aki. W tym względzie bliżej WX8 do pierwszych odsłon Smackdown!, które tak nawiasem mówiąc zrobiła ta sama firma – Yukes. Choć tempo nie jest aż tak oszałamiające.
Największym problemem w grach wrestlingowych jest stworzenie dobrego systemu chwytów. W No Mercy rodzaj wykonanego rzutu zależał od czasu przytrzymania przycisku i wciśniętego kierunku. W **Wrestlemanii X8** jest inaczej – typów rzutu jest tylko pięć (z przodu) i zależą od kombinacji: kierunek i przycisk. Oczywiście dochodzą do tego ciosy i kopnięcia oraz countery, ale zabawa straciła przez to nieco głębi. Moim zdaniem niefortunne jest rozłożenie poszczególnych ruchów na padzie – część rzutów wykonujemy kombinacją dwóch przycisków i kierunku, podobnie jest na przykład z Irish Whipem, czyli popchnięciem przeciwnika na liny lub do narożnika i z podnoszeniem krzeseł, koszy na śmieci, drabin, stołów i innych parafernaliów wrestlerskiej profesji. A to sprawia, że dość często nasz odziany w ciasne majteczki wrestler robi zupełnie coś innego niż sobie zaplanowaliśmy. Ale da się to po pewnym czasie opanować. Z powodu sporego ograniczenia w ilości rzutów w WX8 najważniejszą rolę grają wspomniane już countery wykonywane eLką i eRką. Potrzebne jest wprawdzie spore wyczucie, ale po pewnym czasie walka zamienia się w wymianę kontr.
Szczególnie w multiplayerze, choć zagrożony porażką zapaśnik sterowany przez konsolę również często będzie z nich korzystał.
Oczywiście w grze znajdziemy całe

mnóstwo rozmaitych typów walk, a także całą masę wrestlerów, których na ringach już nie uświadczymy, jak choćby Scott Hall aka Razor Ramon czy Hollywood (Hulk) Hogan. Nie zabraknie też obecnych gwiazd wrestlingu – The Rocka, Triple H czy Undertakera. W sumie zawodników i zawodniczek jest ponad czterdzieści, a odkryjemy ich grając w tryb Path of the Champion, który jest po prostu szeregiem walk z kolejnymi w hierarchii wrestlerami w drodze do pasa mistrzowskiego. I to jedyna zabawa dla samotnego gracza i to dość mało zróżnicowana. **Wrestlemania X8** najlepiej sprawdza się w multiplayerze gdzie można rozgrywać zacięte pojedynki Fatal Four Way czyli każdy na każdego we czterech – sojusze i nagłe ciosy w plecy.

Marcellus

GameCube — *Jest nadzieja...*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Yukes!
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.7

The Seed Warzone

The Seed Warzone to nowa gra strategiczna na PS2. I zapewniam Was, że jej scenariusz jest niezwykle poważny. Ludzkość kolonizuje kosmos. Panuje pokój, ale... Kolonie zostają zaatakowane przez nieznany rodzaj kosmitów, nazwanych Seedami. I tu wkracza główny bohater – Rei, który zaciągnął się do gwiezdnej floty zwalczającej Seedów. SW założeniami przypomina całą rzeszę PeCetowych strategii. Mamy kilka stateczków, które na mapie wyglądają jak łebki od zapałek. Tak naprawdę to prawie ich nie widać. Ruszamy nimi i atakujemy przeciwników. Na szczęście podczas bitew jest trochę lepiej. Możemy popatrzeć jak trójwymiarowe statki strzelają do siebie, przełączać sobie widok... Historię odkrywają malowane ludki stojące przez cały czas w tej samej pozie. Między kolejnymi walkami można coś tam dokupić lub odkryć. I to wszystko. Przyznaję się szczerze: dałem się porwać temu tytułowi bez końca. Przez jakieś pięć minut. Naprawdę starałem się odnaleźć coś, co usprawiedliwiałoby autorów z tego, że wydali Wojnę Nasion w roku 2004 na PS2, a nie w 1995 na PSX. Naprawdę, nie warto marnować swoich pieniążków. A nawet tych pięciu minut, które ja zmarnowałem.

OG

PlayStation 2

- *Wydawca:* Playit
- *Producent:* Artdink
- *Liczba graczy:* 1

3.0

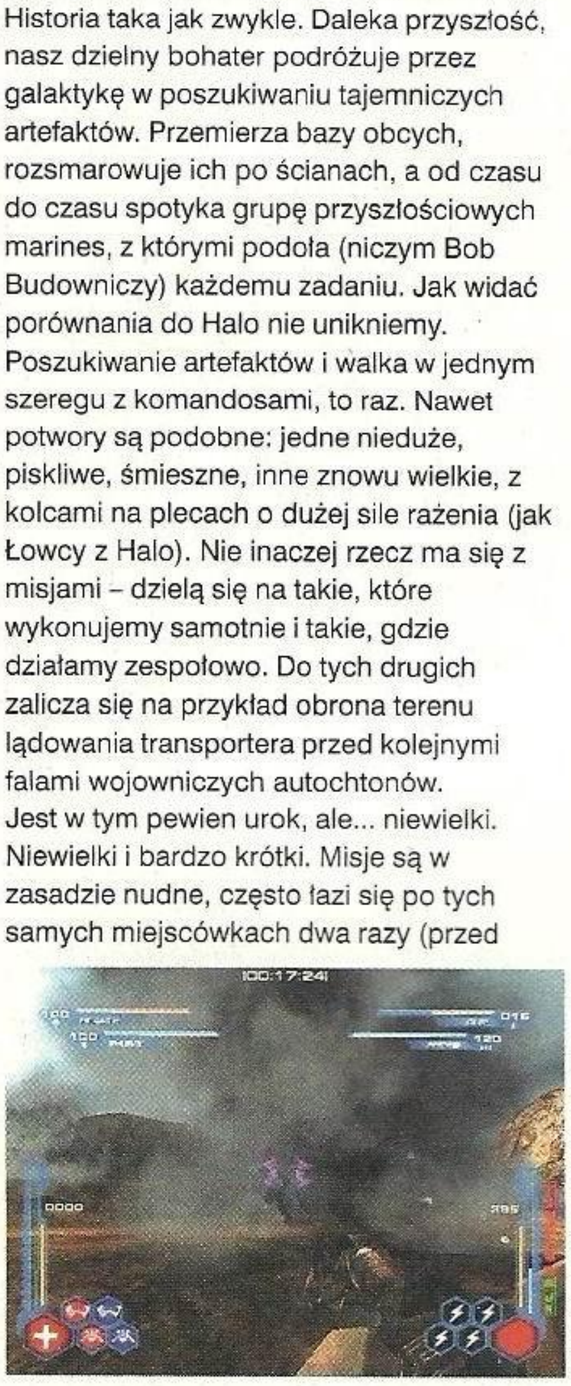
- **Dobre:** Świetne pomysły na elementy arsenału i ich działanie. Dla miłośników fajerwerków jak najbardziej na czasie.
- **Złe:** Nuda, długie i częste doładowywanie, niewiele misji dla jednego gracza, dla kilku tylko cztery areny. Nie wiadomo dla kogo ta gra.
- **Brzydkie:** Animacja postaci – rwąca, prymitywna, prosta potwornie. Gra wygląda momentami jak z poprzedniej epoki.

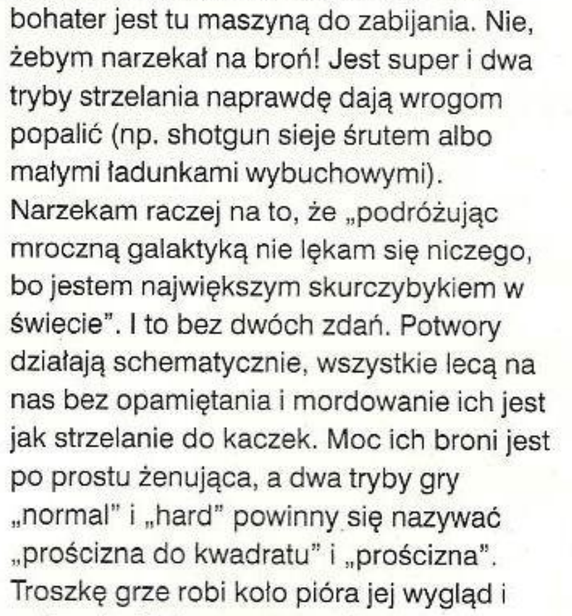
Unreal 2: The Awakening

Potocznie uważa się, że przeciwieństwa się przyciągają. Tymczasem jak pokazują badania zdecydowaną większość par tworzą ludzie podobni do siebie. Zaskoczeni?

"Akurat tędy przechodziłem i zajrzałem czy nie potrzebujesz przypadkiem pomocy". Jasne.

Takich nieprawdziwych stereotypów można by szukać więcej. Np. że ludzie otyli są bardziej pogodni i dowcipni niż chudzi. Nie unikniemy takich uproszczeń, niestety. Człowiek próbuje ułatwiać sobie myślenie o życiu tak, jak tylko może. Może dlatego gdy pokazałem **Unreal 2: The Awakening** kilku znajomym, odpowiadali na pytanie o wrażenia jak jeden mąż: „Halo to to nie jest". Faktycznie, to nie jest Halo. To **Unreal 2: The Awakening**. Ale czy wszystkie strzelanki kosmiczne mają być podobne do Halo? Albo do niego porównywane? Być może daje to jakiś pogląd o jakości gry. Cóż, skoro tak, to dopowiem: **Unreal 2** jest gorszy od Halo, a lepszy od Mace Griffina. Historia taka jak zwykle. Daleka przyszłość, nasz dzielny bohater podróżuje przez galaktykę w poszukiwaniu tajemniczych artefaktów. Przemierza bazy obcych, rozsmarowuje ich po ścianach, a od czasu do czasu spotyka grupę przyszłościowych marines, z którymi podoła (niczym Bob Budowniczy) każdemu zadaniu. Jak widać porównania do Halo nie unikniemy.
Poszukiwanie artefaktów i walka w jednym szeregu z komandosami, to raz. Nawet potwory są podobne: jedne nieduże, piskliwe, śmieszne, inne znowu wielkie, z kolcami na plecach o dużej sile rażenia (jak Łowcy z Halo). Nie inaczej rzecz ma się z misjami – dzielą się na takie, które wykonujemy samotnie i takie, gdzie działamy zespołowo. Do tych drugich zalicza się na przykład obrona terenu lądowania transportera przed kolejnymi falami wojowniczych autochtonów.
Jest w tym pewien urok, ale... niewielki. Niewielki i bardzo krótki. Misje są w zasadzie nudne, często łazi się po tych samych miejscówkach dwa razy (przed





siebie i z powrotem), a wszystkich etapów dla jednego gracza jest raptem dwanaście, co starcza na jeden, piątkowy wieczór. Dlaczego tak krótko? Po pierwsze arsenał broni jest nad wyraz wypasiony: karabin maszynowy wycina kilka potworów za jednym magazynkiem, do tego granatnik, miotacz płomieni, shotgun, wyrzutnia rakiet i jeden jedyny pistolet. W zasadzie nasz bohater jest tu maszyną do zabijania. Nie, żebym narzekał na broń! Jest super i dwa tryby strzelania naprawdę dają wrogom popalić (np. shotgun sieje śrutem albo małymi ładunkami wybuchowymi).
Narzekam raczej na to, że „podróżując mroczną galaktyką nie lękam się niczego, bo jestem największym skurczybykiem w świecie". I to bez dwóch zdań. Potwory działają schematycznie, wszystkie lecą na nas bez opamiętania i mordowanie ich jest jak strzelanie do kaczek. Moc ich broni jest po prostu żenująca, a dwa tryby gry „normal" i „hard" powinny się nazywać „prościzna do kwadratu" i „prościzna". Troszkę grze robi koło pióra jej wygląd i animacja. Potwory poruszają się jak puszczone na lód teatralne lalki. Miota nimi na wszystkie strony, na sto klatek ruchu nóg jest dwadzieścia pięć klatek ruchu rąk – wygląda to koszmarnie. Momentami mówiłem sam do siebie: „o, rany – gram w pierwszego Dooma". Miejscami jest tak słabo.
Przezorni twórcy postawili tym razem wyłącznie na akcję. Po konwersji z komputerów wywalono wszelkie żmudne elementy przygodowe w grze. Na przykład konieczność maszerowania po całym statku-matce między misjami i rozmawiania z kim się da. Teraz mamy gotowe filmiki lecące sobie pod rząd. To zdecydowanie na plus. Na minus, że robiono je na silniku gry, więc prostota ich reżyserii po prostu wyciska łzy miłośnikom konsolowych spektakularności. Niestety.
Ale nawet to, co statyczne nie wygląda najlepiej. Woda jak szkło, błoto jak zaśniedziała blacha, w którą postacie jakimś cudem się zapadają. Tekstury płaskie i powtarzalne. Żadnych niuansów graficznych (np. w strojach przeciwników). Owszem – zapędy były wielkie. Są i budowle obcych, i świątynie, i tajemnicze miasta, lecz scenografia w **Unreal 2** często kopiuje siebie samą i z bardzo rzadka tworzy coś imponującego. A jak niektórzy z Was pamiętają, klimat pierwszej części był wspaniały i można było spodziewać się czegoś podobnego.
Ale, ale... powie być może ktoś ostrożny – tam jest jeszcze dodatek dla kilku graczy. Słusznie. **Unreal 2** sprzedawany jest z rozszerzeniem, które było dodatkiem do U2 na komputery i pozwalało grać w kilka osób. W podstawowy tryb „misji" można grać na Xboksie w kooperacji, a po wtóre dołożono system rozgrywek opierający się nieco na zasadach „capture the flag". Są dwie drużyny, do 12 zawodników na raz i mają po dwa artefakty do ochrony. Walka kończy się, kiedy jedna drużyna zdobędzie cztery artefakty. Brzmi rozsądnie, nieprawdaż? Cóż – tylko brzmi. Podłączyć się można do takich zabaw przez Live!, albo przez System Link. Obie metody mają zarówno plusy, jak i minusy, ale generalnie liczba graczy powyżej ośmiu uniemożliwia zabawę. Animacja momentami zaczyna jechać z „komputerową" płynnością kilku klatek na sekundę. Największa liczba graczy, która ma jeszcze sens na upartego, to osiem. No, ale osiem to też nieźle. Być może, tylko nie na czterech arenach. Niestety jak dotychczas stworzono tylko cztery areny do zabawy na Xboksie i na razie więcej nie ma, choć pewnie pojawią się do ściągnięcia..
Najlepszym elementem **Unreal 2** jest dźwięk. Dobre, aktorskie dialogi, niezłe odgłosy strzałów, eksplozje i fajne pokrzykiwania obcych. Trzeba powiedzieć, że tu zespół się postarał.
A jak tu podsumować, żeby nie pisać o Halo? To jest średnia strzelanka kosmiczna. Największą jej wadą jest wbrew pozorom to, że jeden gracz pobawi się nią bardzo krótko. Zasadniczo polecam ją tym, którzy lubią pograć z kimś. Jeszcze bardziej tym, którzy mają dostęp do Live!, albo na imprezach konsolowych łączą systemy po kablu. Jeśli lubicie strzelanki przyszłościowe – warto zajrzeć. Tylko uwaga: jeśli wolicie pograć z kumplami, poczekajcie jeszcze, aż gra stanieje i dorobią do niej nieco modów. Tak to wygląda.

Grabarz

Konwersja czyli redekonstrukcja

W wersji na Xboxa gra wiele zyskała. Fakt – wciąż nie jest cudem, ale jest lepsza niż na PC. Pominięto element chodzenia po statku-matce i rozmawiania ze wszystkimi. Był nudny i żmudny. Teraz między misjami przewijają się filmiki z rozmowami z kolejnymi postaciami i można je omijać po jednym, albo wszystkie na raz, jeśli nie interesuje Was scenariusz. Skrócono w kilku misjach trasę „wracania po własnych śladach", żeby nie nudzić graczy łażeniem po tych samych lokacjach. No i dodano oczywiście element rozgrywki kooperacyjnej na split-screenie. Tak czy owak więc widać jakieś starania zespołu, żeby gra była ciekawsza i lepsza na konsolach. Chwali się to bardzo.

Uzbrojenie to zdecydowanie najmocniejszy punkt Unreal 2. Piękny, cudowny miotacz ognia.

Xbox — *Dla fanów kosmicznych strzelanek fpp ujdzie.*

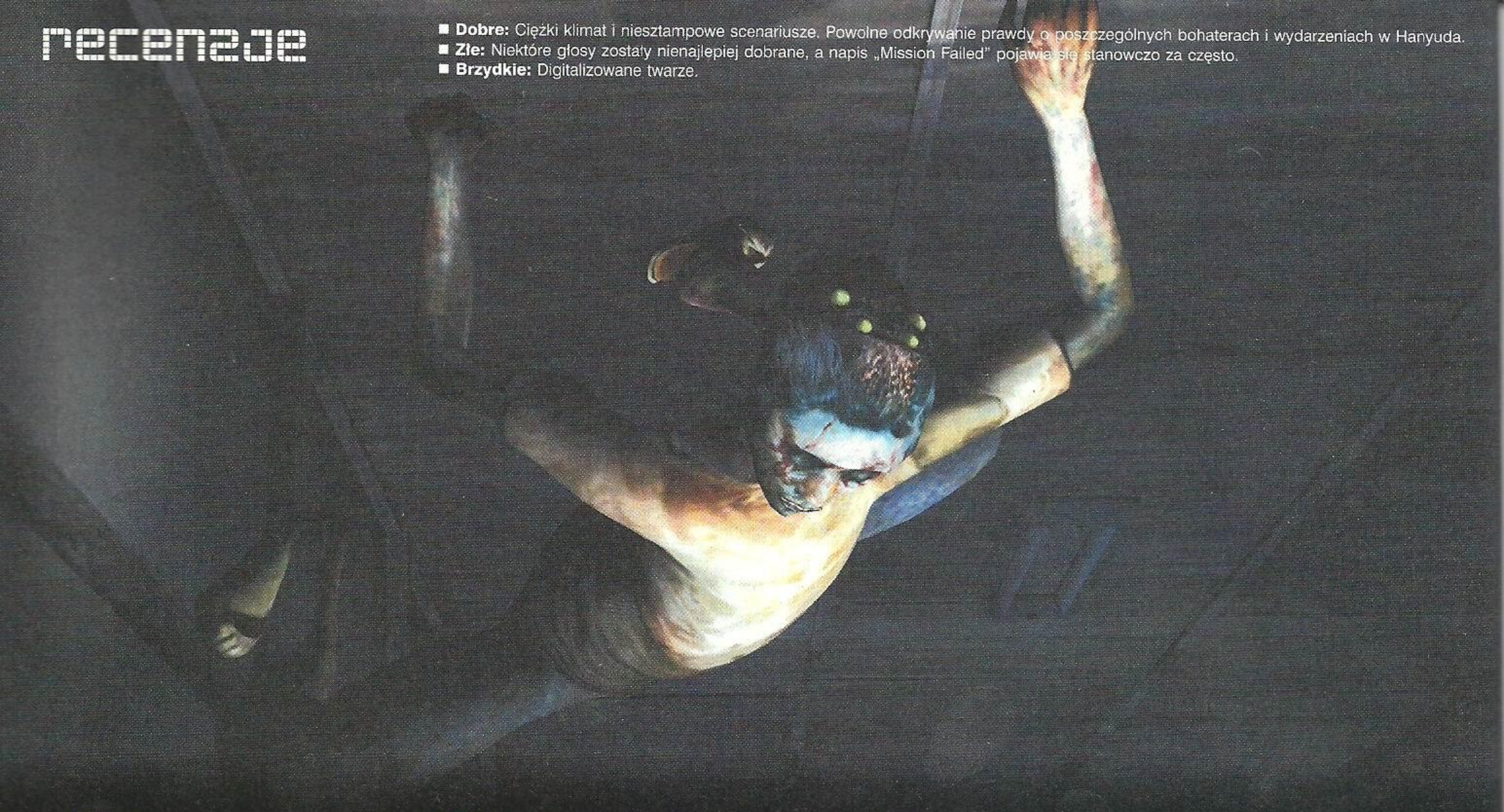
- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Tantalus
- *Liczba graczy:* 1-12

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!, System Link*

6.8

- **Dobre:** Ciężki klimat i niesztampowe scenariusze. Powolne odkrywanie prawdy o poszczególnych bohaterach i wydarzeniach w Hanyuda.
- **Złe:** Niektóre głosy zostały nienajlepiej dobrane, a napis „Mission Failed" pojawia się stanowczo za często.
- **Brzydkie:** Digitalizowane twarze.

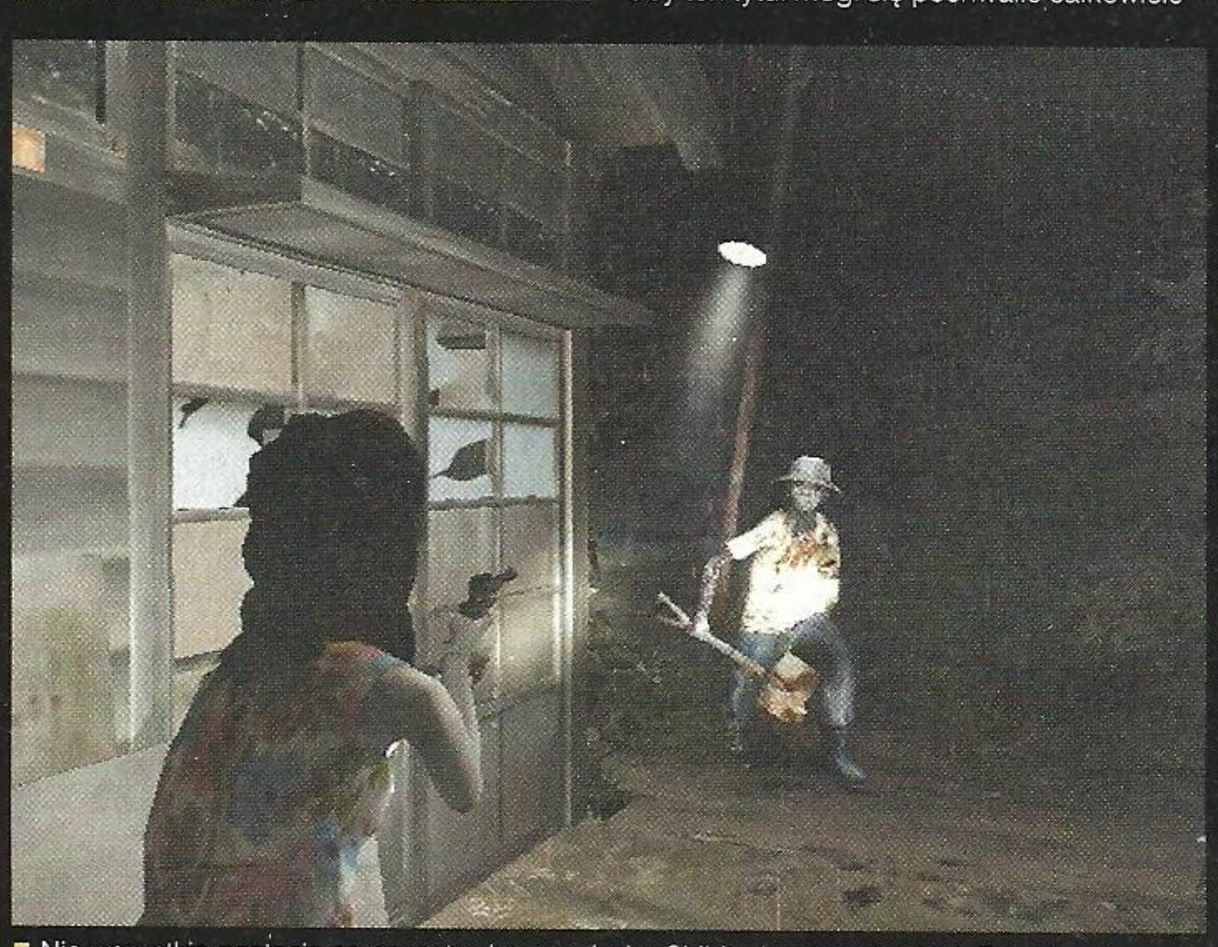


Forbidden Siren

Dwie wizyty w Silent Hill sprawiły, że odgłos syren wywoływał u mnie ciarki na plecach i chroniczne uczucie niepokoju. Spotkania z niemalże tym samym dźwiękiem w Forbidden Siren o mały włos nie przypłaciłem zawałem.

No może do prawdziwego zawału jeszcze trochę brakowało, ale autentycznie czułem, jak serce podchodzi mi gardła. Tak właśnie działa na gracza najnowszy survival horror Sony. Szczerze powiedziawszy podobne wrażenia i uczucia nie towarzyszyły mi przy konsoli od czasów SH2. Chociaż wiedziałem, że Sony z **Forbidden Siren** wiązało od samego początku ogromne nadzieje, to oglądając screeny oraz czytając zapowiedzi jakoś nie mogłem uwierzyć, że gra nie będąca kolejną odsłoną serii SH zdoła mnie przestraszyć i zmusi do zapalania wszystkich świateł w domu, kiedy nagle w środku nocy będę musiał przemierzyć koszmarnie długą trasę do łazienki. A jednak udało im się, dzięki czemu mogę podzielić się dzisiaj z Wami uwagami dotyczącymi tej świetnej gry.

Czym tak naprawdę jest **Forbidden Siren**? Czy bliżej jej do koszmarnego SH, czy też może mamy tu do czynienia z mroczną rozwałką wykonaną na wzór słynnej serii Capcomu – Resident Evil? No cóż, o Residencie możemy od razu zapomnieć, natomiast z Silent Hill to już zupełnie inna sprawa. W grze doskonale widać pewne elementy, które w jakiś sposób mogą przywodzić na myśl koszmarną serię Konami. To oczywiste, biorąc pod uwagę fakt, że reżyserem gry jest pan Keiichiro Toyama – człowiek niegdyś pracujący przy pierwszej części Silent Hill. Zapas doświadczeń, jakie z tamtych czasów wyniósł Torama mógł wyjść grze tylko na dobre, a ogromna liczba nowatorskich pomysłów i doskonałe wyczucie oczekiwań graczy przez reżysera sprawiły, że **Forbidden Siren** to zupełnie nowa jakość na polu konsolowych horrorów. I chociaż sam mechanizm straszenia opiera się na zasadach starych jak świat, to tutaj został wręcz doskonale uchwycony i wprowadzony w życie. Autorzy dołożyli wszelkich starań, aby ten tytuł mógł się pochwalić całkowicie unikalnym klimatem oraz mechaniką gry wnoszącą coś nowego do gatunku. Atmosfera tutaj panująca to coś do tej pory niespotykanego. Być może mgła, niepokojące odgłosy na czele z przerażającym zawodzeniem syren oraz obłąkane istoty czyhające na życie bohatera to elementy znane już wszystkim fanom horroru, lecz ich wykorzystanie przez twórców FS można śmiało określić mianem mistrzostwa. Specyfika rozgrywki sprawia, że wspomniane czynniki zaczynają wręcz przytłaczać gracza, który ogarnięty panicznym strachem pragnie już tylko jak najszybciej zaliczać główne zadanie pomijając eksplorację terenu, czy też wykonywanie swego rodzaju subquestów. I to właśnie stanowi największą różnicę pomiędzy **Forbidden Siren** i Silent Hill. Tam człowiek chciał zobaczyć i poznać dokładnie wszystko, nawet pomimo obecności przerażających kreatur przedzierających się wolno przez mgłę, zaś tutaj klimat nie pozwala myśleć o żadnym dodatkowym zwiedzaniu, a najwyższym priorytetem staje się przetrwanie i jak najszybsza ucieczka. Decyzja o dokładnej penetracji wioski i jej okolic jest naprawdę ryzykowna i podejmą ją tylko najtwardsi gracze pragnący poznać najdrobniejsze szczegóły wydarzeń. I zapewniam, że podobne odczucia ogarną także Was i nie pomoże tu nawet kołacząca się momentami gdzieś w głowie myśl będąca jednocześnie ostatnią deską ratunku – „hej, przecież to tylko gra".



■ Nie wszystkie postacie są pozostawione na łaskę Shibito bez broni palnej. Rewolwer i strzelba przydadzą się w walce z siłami Ciemności. "A kto umarł, ten nie żyje".

STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ

Po kilku pierwszych misjach chciałem ten akapit zatytułować „parszywa dziesiątka", lecz po czterech godzinach spędzonych w makabrycznym świecie gry wiedziałem, że nazwę go zupełnie inaczej. Wrzucenie do jednej gry dziesięciu postaci to z pewnością bardzo kontrowersyjne posunięcie i nie każdemu przypadnie do gustu. Przynajmniej z początku. Tak było też ze mną. Przyzwyczajony do silenthillowej konwencji nie mogłem oswoić się ze swego rodzaju fabularną żonglerką, jaką uprawiają tutaj scenarzyści.

Najpierw kieruję poczynaniami młodego studenta, po chwili wskakuję w skórę nauczyciela, a w kolejnej misji jestem już młodym księdzem, myśliwym, studentką, albo lekarzem. Uff, sporo tych postaci, a wymieszanie ich indywidualnych historii może doprowadzić do niezłego mętliku w głowie. Ale jak już napisałem – tylko na początku. Śledzenie poszczególnych wątków fabuły związanych z różnymi postaciami staje się z czasem naturalne i nie sprawia żadnych kłopotów. Historie są na tyle emocjonujące i sugestywne, że nie zapominamy gdzie ostatnio rozstaliśmy się z jedną postacią, gdy wracamy do niej po dwóch czy trzech misjach związanych z zupełnie inną osobą. Całość ułatwia fakt, że większość misji jest ze sobą logicznie powiązanych, chociażby poprzez czynności w nich wykonywane. Innymi słowy: to, co zrobimy w danym scenariuszu, może mieć wpływ na losy innej postaci oraz jej zadania w przyszłości. Co więcej, dosyć często odwiedzamy te same miejsca różnymi bohaterami, ale zadania, sekrety oraz rozmieszczenie wrogów bywa już zupełnie inne.

Autorzy przewidzieli ewentualne trudności z rozeznaniem graczy co do zależności oraz chronologii poszczególnych misji, zatem umieścili w grze specjalny ekran, na którym można prześledzić kolejność oraz powiązania pomiędzy wydarzeniami w grze. To dobrze, że są jeszcze ludzie, którzy nie boją się zerwać z powszechną sztampą i bez oporów kierują się w stronę nowatorskich rozwiązań. Szczególnie, jeśli te rozwiązania są naprawdę dobre. A muszę przyznać, że cały ten eksperyment z kilkoma postaciami wypadł pomyślnie i nie ma co się martwić o identyfikację z bohaterami czy tym podobne drobiazgi.

FORBIDDEN MANHUNT

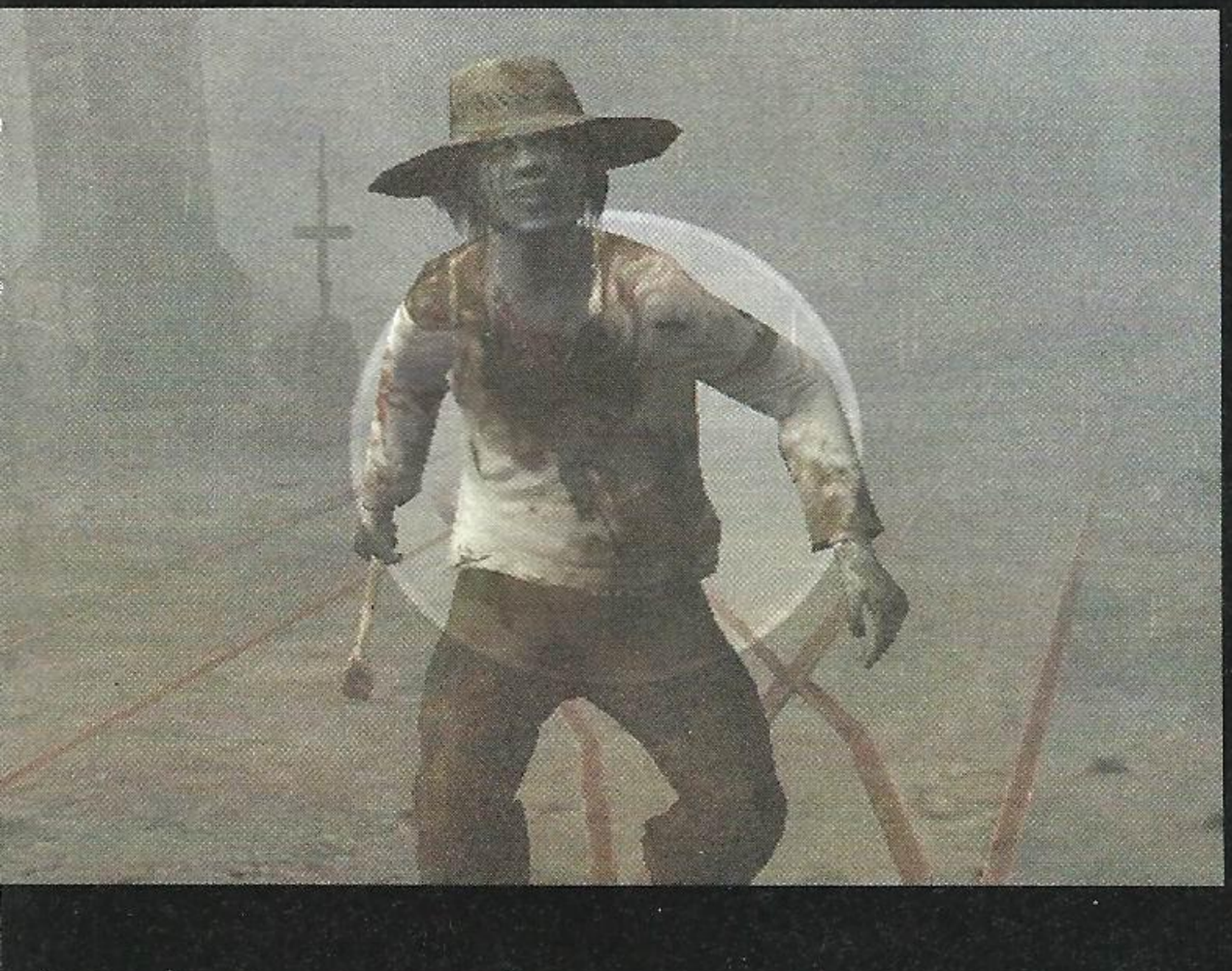
Za oryginalny pomysł, przynajmniej jeśli chodzi o konsolowe horrory, należy też uznać wspomniany podział na misje. Zamiast wciąż przeć do przodu, każda z

■ Pod adresem **http://www.forbiddensiren.com/** znajduje się rewelacyjna oficjalna strona gry. Czegoś podobnego jeszcze nie widzieliście - oglądajcie w nocy ze słuchawkami na uszach!!!

postaci otrzymuje przed swoim scenariuszem zadanie, po czym zostaje wrzucona na raz mniejszą, a raz większą planszę. Najczęstszymi zadaniami są te pokroju „dojdź tu, zrób tamto, ucieknij przed tym", ale tak naprawdę są one znacznie bardziej skomplikowane, gdyż wymagają ciągłego kombinowania oraz wykonywania różnych pomniejszych czynności w trakcie przechodzenia danego scenariusza. Shibito, czyli opętani mieszkańcy wioski również zadbają o to, abyście w trakcie zabawy nie musieli się nudzić. W tym momencie nie sposób wspomnieć podobieństwa najnowszej gry Sony do zwyrodniałego produktu Rockstar. Zachowania wrogów, a także umiejętności naszych bohaterów bardzo często przywodzą na myśl nie horror, a rasową grę skradankową pokroju Tenchu. Niektóre postacie, jak chociażby myśliwy Akira czy nauczyciel Tamon, mają całkiem spore szanse na przeżycie w konfrontacji z wrogami bo mają broń palną, ale mniej zaradni osobnicy pokroju studenta czy uczennicy zamiast na walce bardziej powinni polegać na własnym sprycie, otoczeniu oraz ciemności. Dlatego niemal

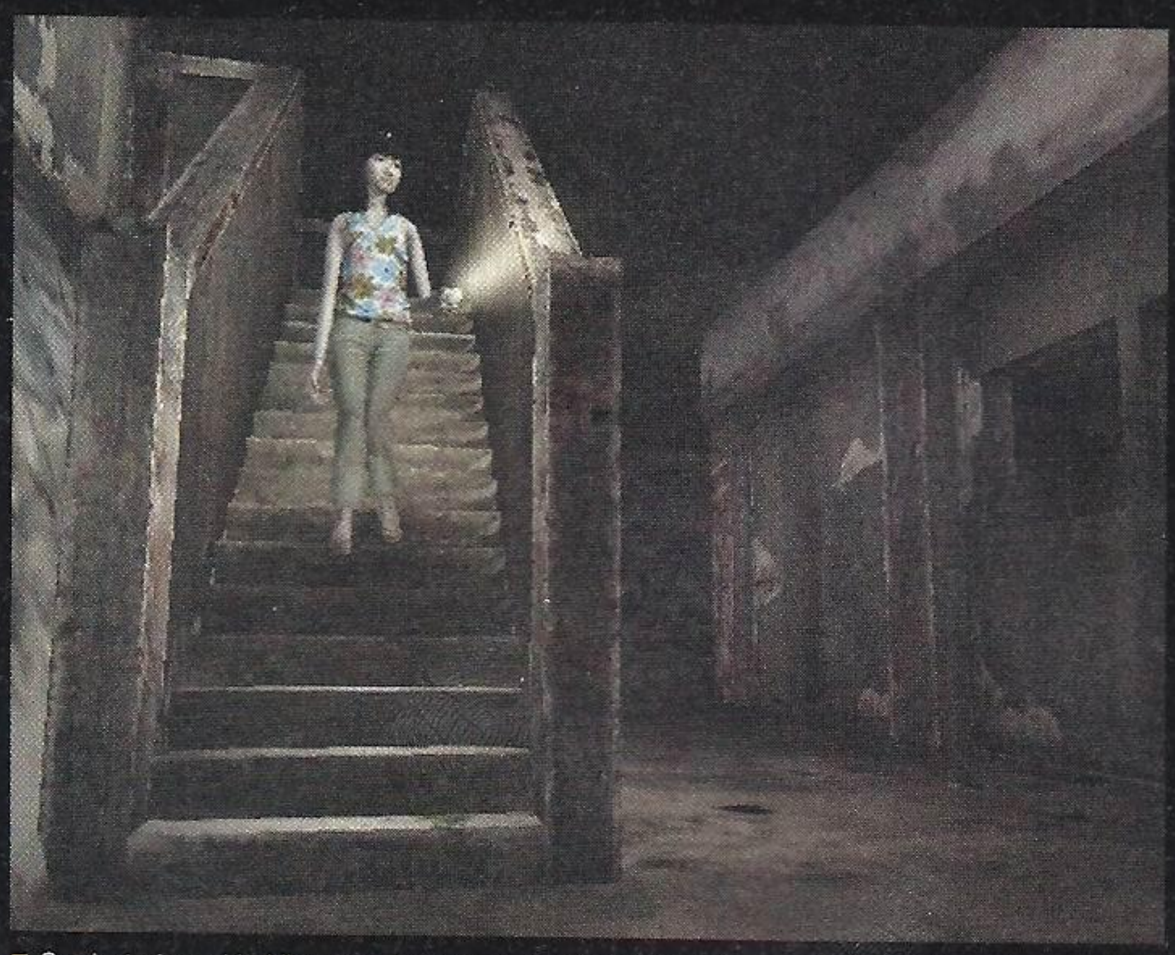
tak samo ważną rolę co w Manhuncie pełni tutaj ciche przemierzanie terenu, skradanie się oraz chowanie w ciemnych zakamarkach. Naturalnie ucieczka jest możliwa nawet jeśli zostaniecie dostrzeżeni przez jednego z opętanych wieśniaków, ale paniczny odwrót może okazać się początkiem końca. Zazwyczaj dzieje się tak, kiedy musimy przedostać się w dane miejsce eskortując jednocześnie drugą postać. Wówczas dosyć trudno jest samemu dostać się w spokojne miejsce, że o zapewnieniu bezpieczeństwa naszej podopiecznej nie wspomnę. Poza tym, uciekając w popłochu nietrudno nadziać się innego Shibito patrolującego okolicę, gdyż w tak dramatycznej sytuacji nie ma raczej czasu na użycie Sightjacka.

A no właśnie – Sightjack. Mogliście już o nim troszkę poczytać w zapowiedzi **Forbidden Siren** z poprzedniego numeru, a teraz czas na nieco bardziej szczegółowe wyjaśnienia. Otóż ten „szósty zmysł" pozwala nam dostać się do umysłu Shibito i widzieć otaczający świat ich własnymi oczyma. Jakkolwiek nie jest to najprzyjemniejsza czynność biorąc pod uwagę niepokojące i momentami wynaturzone zachowania przeciwników, to jednak bez niej przeżycie tego koszmaru byłoby praktycznie niemożliwe. W praktyce wygląda to tak, że wciskając L2 przechodzimy do trybu Sigtjack, po czym ruchami lewej gałki analogowej szukamy najbliżej znajdujących się wrogów. Kiedy już trafimy na któregoś z nich, możemy przyporządkować takiemu delikwentowi jeden z geometrycznych przycisków na padzie. Od tej pory, kiedy wciśniemy ten przycisk w trybie Sightjack będziemy mogli oglądać otaczającą nas rzeczywistość z perspektywy opętanego Shibito.
Korzyści płynące z takiego rozwiązania są oczywiste. Dzięki niemu doskonale wiemy, w którym miejscu należy zgasić latarkę, albo przykucnąć, aby nie zostać dostrzeżonym przez czuwającego potwora, poznamy trasę patrolową niektórych wrogów, lub dowiemy się, gdzie leży potrzebny nam przedmiot. Świetna sprawa, tym bardziej, iż nie jest to jedynie miły dodatek mający ułatwić rozgrywkę, a element całkiem ciekawie usprawiedliwiony przez scenariusz. Poprzez używanie Sightjacka dostępna w grze mapa (bez zaznaczonej pozycji gracza), która na pierwszy rzut oka wydaje się mało funkcjonalna, staje się naprawdę przydatna, a wręcz niezastąpiona. Innymi słowy, kolejny plus na koncie **Forbidden Siren**.

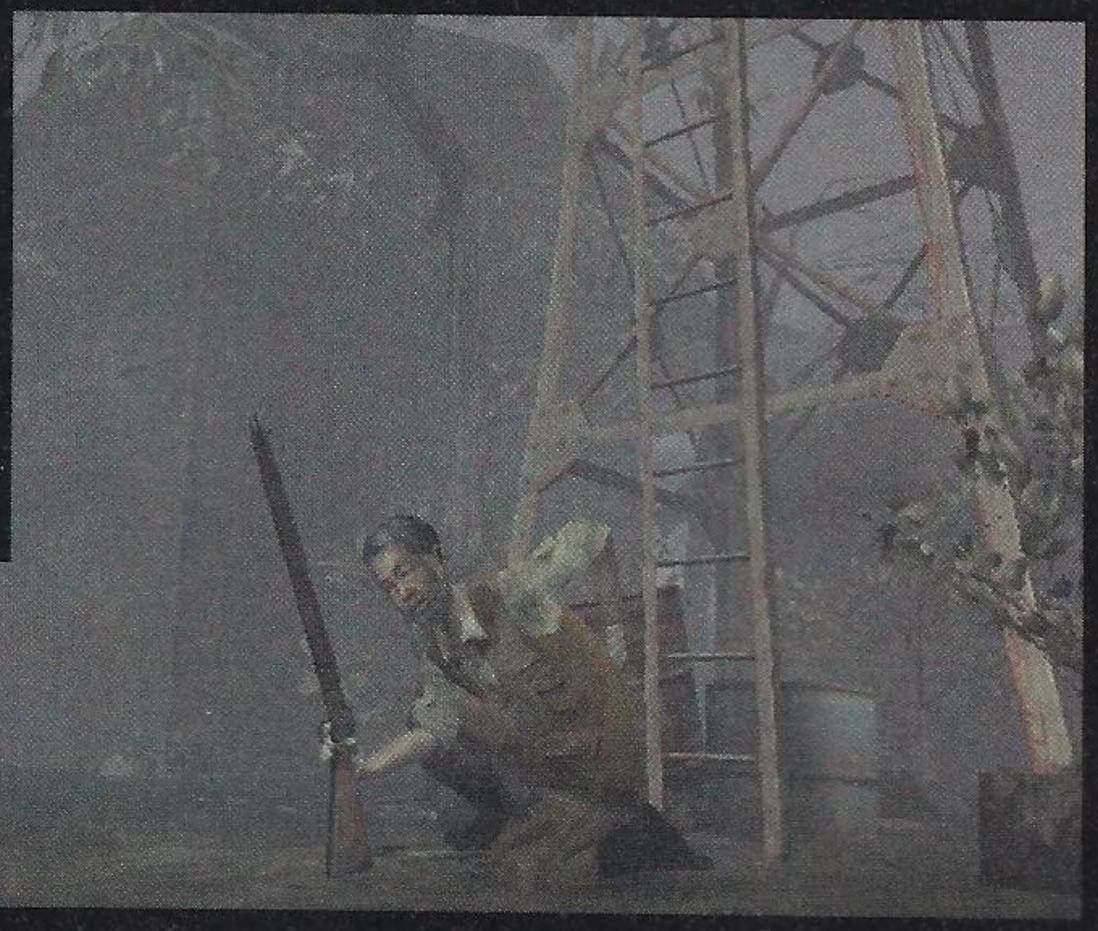


OBLICZE STRACHU

Tajemniczy Shibito potrafią przerazić nie tylko swoją inteligencją, ale także zachowaniami i wyglądem. Sam już nie wiem, co jest gorsze – ich niesamowita czujność, nieśmiertelność oraz konsekwencja w pościgach za bohaterami, czy też piekielny wygląd i psychopatyczne gesty, jakie wykonują wydając przy tym nieopisane odgłosy. O ile oglądanie z bliska oblicza Shibito najczęściej kończy się śmiercią (szczególnie, jeśli jest on w posiadaniu strzelby), to obserwacja pozostałych wrogów oczami jednego z nich jest już nieco bezpieczniejsza. Wówczas można doskonale przyjrzeć się ich



■ Gra jest niezwykle kilatyczna i mroczna. Graficy doskonale spisali się budując ciemne, wilgotne i niemal śmierdzące pleśnią miejscówki.



Siren jest grą z mroczną i wciągającą bez reszty fabułą. **Forbidden Siren** jest grą niezwykle realistyczną, jak na konsolowy horror. W końcu **Forbidden Siren** jest prawdopodobnie początkiem kolejnej wspaniałej serii w naszym elektronicznym światku (dziesięć postaci to duży potencjał). No dobrze, ale czy **Forbidden Siren** jest tytułem lepszym od fenomenu, jakim okazał się Silent Hill2? Nie. Pomimo całego mnóstwa zalet, a niewielkiej liczbiy wad, jakie możemy przypisać grze Sony, pozycja koszmarnych przygód Jamesa nie została zagrożona. Głównie dlatego, że w Forbidden Siren się gra, natomiast SH2... czuje się i przeżywa.

Wybaczcie tę dziwną argumentację, ale fani SH, którzy będą mieli styczność z dziełem pana Toyamy na pewno przyznają mi rację. Szczerze powiedziawszy powodów znalazłoby się znacznie więcej, ale ja wspomnę jeszcze tylko o „japońskości" Zakazanej Syreny, która niektórych graczy może zniechęcić, a innych wręcz przeciwnie. To już kwestia osobistych zapatrywań, ale orientalny klimat i kilka nawiązań do japońskich legend z pewnością nie jest tak przystępne, jak atmosfera serii Konami. Nie ma jednak co narzekać – ciekawe zakończenia (bywają nawet zabawne), oryginalny sposób przedstawienia historii i mroczny klimat pozwoliły bez większych problemów zająć FB trzecie miejsce na moim podium konsolowych horrorów, zaraz za SH2 i SH.

Z całego serca polecam **Forbidden Siren**, które uważam za nieco poważniejszą grę niż wypełnione duchami, aparatami fotograficznymi i krótkimi spódniczkami Fatal Frame 2. A najlepiej zagrajcie w oba te tytuły. Na pewno zdążycie, bo do premiery SH4 zostało jeszcze sporo czasu.

Qoora

poszarpanym ubraniom poplamionym krwią, garbatym sylwetkom oraz twarzom zdradzającym obłęd, ból i żądzę mordu. Uczucia grozy i opuszczenia dopełniają obrazy przedstawiające spowite nienaturalnie gęstą mgłą budynki, ulice, góry oraz lasy. Na dodatek mała widoczność, niemal ciągle siąpiący deszcz, a także praktycznie wieczny mrok wystawiają nasze zmysły i psychiczną odporność na nie lada próbę. Gra samemu nocą, w ciemnym pokoju, ze słuchawkami na uszach może spowodować u Was to, o czym wspomniałem na wstępie. Jeśli nie zawał, to przynajmniej migotanie serca, czy coś w tym stylu.

Nieprzeciętnie prezentują się też sylwetki naszej wybranej dziesiątki. Nie dość, że praktycznie każda z postaci porusza się w specyficzny dla siebie sposób, to wygląd bohaterów także świadczy o chorobliwym wręcz przywiązaniu autorów do szczegółów, a co za tym idzie do realizmu. Drobne uwagi mogę tu mieć tylko do wyglądu twarzy podczas przerywników liczonych w czasie rzeczywistym, kiedy nałożone na trójwymiarowe bryły skany prezentują się momentami raczej karykaturalnie.

Jednak jeszcze bardziej przerażające od samego wyglądu gry są fenomenalne filmiki pojawiające się pomiędzy misjami. Są krótkie, genialnie wykonane i momentami wstrząsające. I nie chodzi mi tutaj o jakąś przedstawioną w nich makabrę, sceny kanibalizmu, czy jakichś krwawych rzeźni – o nie, nic z tych rzeczy. Tutaj liczy się subtelna, jednakże niezwykle sugestywna treść oraz niesamowicie klimatyczne wykonanie. Momentami, aż za bardzo klimatyczne. Urywane sceny przedstawione w wyblakłych, niemal całkowicie czarno-białych barwach za delikatną zasłoną cienkiej mgiełki oraz przy akompaniamencie niepokojących szumów i nie mniej zagadkowych dźwięków potrafią nad wyraz skutecznie oddziaływać na wyobraźnię gracza.

Pod tym względem **Forbidden Siren** niemal zrównało się z SH2, a momentami nawet przeskoczyło dotychczasowego króla survival horrorów. Kiedy pomyślę o pewnej scenie przedstawiającej spotkanie japońskiego nauczyciela z dwiema osobami w dalszej części gry, do dziś ogarnia mnie dziwny nastrój, a głowę wypełniają przygnębiające myśli. A takich klimatycznych scen jest tutaj znacznie więcej i po prostu musicie zobaczyć je wszystkie. Więcej nic nie powiem na ten temat, żeby nie psuć niespodzianki. Jakość fonii niczym nie odbiega od jakości całego produkty, czyli stoi na najwyższym poziomie. Uważam, że nie ma większego sensu pisać o wszystkich tych niesamowitych odgłosach wydawanych przez Shibito, dźwiękach otoczenia, czy też wspaniałej muzyce stanowiącej dowód geniuszu ekipy odpowiedzialnych za udźwiękowienie. I tak nie docenicie ich mocy oraz emocjonalnego ładunku, dopóki nie usłyszycie ich „na własne uszy".

PODIUM

Forbidden Siren jest grą bardzo trudną. **Forbidden**

PlayStation 2 — *Horror z głębią. To lubimy!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.0

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Pewien weekend w połowie kwietnia będzie świętem dla wszystkich fanów piłeczki Konami... A oprócz tego mega test japońskiej wersji Winning Eleven 7 International i przypomnienie konkursu. No to zaczynamy! marcellus@neoplus.com.pl

Winning Eleven 7 International

Na początek wyjaśnienie spornych kwestii – w połowie lutego ukazały się dwie RÓŻNE gry pod tym tytułem. Jedna w USA i jest to po prostu Pro Evolution Soccer 3 przekonwertowane na NTSC, a druga w Japonii i tą właśnie mam zamiar się teraz zająć. Japońskie **Winning Eleven 7 International** (w skrócie WE7I-J) to kolejny krok naprzód w historii serii – Konami poprawiło większość tych rzeczy, które doświadczeni gracze zauważyli po dłuższym graniu w Pro Evolution Soccer 3 (że o Winning Eleven 7 nie wspomnę). Ale o poprawkach i zmianach za chwilę. WE7I-J jest super przyjazne dla importerów – gra wydana została na DVD, co pozwoliło zawrzeć w niej nie tylko komentarz w kilku językach, ale także menusy i wszystkie teksty wewnątrz gry są zrozumiałe nie tylko dla japończyka. Mamy więc komentarze i teksty w menusach w następujących językach: japoński, angielski, włoski (a tego to nawet w europejskim PES3 nie było!), niemiecki, hiszpański oraz francuski. Super sprawa, choć jeden zgrzyt się wdarł – nazwiska graczy są zapisane krzaczkami, ale to nie jest problem nie do przejścia – można je przecież poprawić ręcznie wzorując się na tym, co jest napisane z tyłu koszulki każdego piłkarza. W każdym razie Konami zauważyło wysiłki patcherów, długo rzeźbiących patche językowe do ich gier i wyszło im na przeciw, pozbawiając przy okazji zajęcia, choć oczywiście patche nadal będą powstawać, ale teraz skupią się raczej na oryginalnych strojach, wyglądzie graczy i innych detalach. Aha i jeszcze jedno – WE7I-J jest jakby rozwinięciem wydawanego dotychczas Winning Eleven Final Evolution i tak samo, jak tamta seria jest usprawnieniem w stosunku zarówno do japońskiego Winning Eleven 7, jaki i europejskiego Pro Evolution Soccer 3.

Dobra, przejdźmy do mięska, czyli zmian. Są one wprawdzie bardzo subtelne, ale czegoż innego oczekiwać w kolejnych edycji niemal idealnej gry. Mnie najbardziej ucieszyło to, że gra znacznie zwolniła w stosunku do PES3, co pozwala na jeszcze bardziej taktyczną rozgrywkę opierającą się bardziej na podaniach niż dryblingach. Krótkie podania są jakby szybsze, a zawodnicy lepiej przygotowani do ich odebrania, co sprawia, że nie tak łatwo jest zabrać im piłkę. W każdym razie jest to wersja wybitnie nastawiona na granie podaniami, zespołowe – dryblingi i owszem, wychodzą, ale nie są łatwe, a urywanie się szybkich zawodników obrońcom również bardzo zredukowano, jak zwykle nieco oszukując – nawet dość powolni obrońcy w miarę łatwo doganiają napastników. To nieładnie, ale z drugiej strony tacy zawodnicy jak Henry czy Owen w PES3 są niemal nie do zatrzymania i choć w rzeczywistości też urywają się obrońcom, to nie jest to wcale takie częste, jak w grze i nie czynią tego z taką łatwością. Więcej tak naprawdę zależy od dobrego podania na wolną pozycję, a to w WE7I-J działa niemal perfekcyjnie. Zawodnicy lepiej ustawiają się w obronie (nie ma takich dziur na skrzydłach jak w PES3, bo boczni obrońcy rzeczywiście pilnują boków, a nie wiecznie schodzą do środka boiska) i w ataku również sprawniej szukają sobie pozycji.

Koszmarem w PES3 jest wybijanie piłki głową przez obrońców z własnego pola karnego – najczęstszym schematem jest krótkie wybicie wprost pod nogi stojących pod polem karnym pomocników drużyny przeciwnej, co często kończy się bramką. W WE7I-J wybicia przed pole karne są zazwyczaj skuteczniejsze – piłka leci dalej, co daje nam czas na ustawienie obrońców i wyjście nieco do przodu. Drugą zaś wkurzającą wadą w PES3 jest pinball na polu karnym – obrońcy zamiast wybijać piłkę za linię końcową lub w kierunku linii bocznej, albo ostatecznie przed pole karne, odbijają ją sobie radośnie wzdłuż pola bramowego, co niezwykle często kończy się bramką. Dośrodkowania to obecnie także zupełnie inna bajka – nie trafiają tak często na głowę napastników jak w PES3, choć strzały głową nadal są bardzo skuteczne i nawet nienajlepsi pod tym względem zawodnicy potrafią zasadzić niezłe bramki. Dośrodkowania są też jakby trochę wyższe i z pewnością o wiele bardziej podkręcone – to naprawdę super sprawa, wysokie dośrodkowanie na długi słupek odchodzące od bramki jest świetną bronią, co pokazał nasz ostatni mecz ze Słowenią – Gorawski do Mili i goool! Ale trzeba się do tego oczywiście przyzwyczaić. Podania z rzutów rożnych i wolnych także zostały zmienione, teraz mamy dwa typy – płaskie i idące zazwyczaj na pierwszy słupek (choć można posłać też dalej naciągając mocno pasek i rotację nadając dopiero po puszczeniu Kółka) i wysokie, które wykonujemy przytrzymując podczas naciągania paska R2. Zresztą w ogóle Konami jakby dopiero teraz zauważyło, że ma naprawdę długi pasek wyznaczający siłę strzału/podania – w PES3 wystarczyło do strzału z pierwszej piłki naciągnąć pasek jak do typowego „szczurka", a koleś i tak posyłał petardę prosto w okno (zmora naszych ostatnich meczów z Gulashem). Teraz tak nie ma, pasek trzeba naciągać o wiele mocniej, choć oczywiście „szczurki" nadal się przydają, gdy bramkarz jest blisko lub w tłoku na polu karnym.

Oprócz tego poważnie ograniczono zagrania ręką – teraz naprawdę wyłącznie ewidentne zagrania są odgwizdywane i w tych kilkunastu meczach, które zdążyliśmy rozegrać tuż przed oddaniem numeru do druku zagrań ręką doliczyliśmy się kilku, a nie tak jak w PES3, gdzie z tego powodu gra przerywana jest po parę razy w każdym meczu – szczególnie podczas przyjmowania piłki na pierś w polu karnym i przy asyście obrońców. Poprawiono też przywilej korzyści – sędzia potrafi odłożyć odgwizdanie faulu do momentu, w którym wyjaśni się czy przywilej korzyści rzeczywiście przyniósł skutek i chyba tylko raz zdarzyło się, że się nieco pomylił. Oprócz tego zawodnicy łapią kontuzje już nie tylko po faulach na żółtą i czerwoną kartkę, a ilość kartek po wślizgach też się jakby zmniejszyła, co pozwala częściej i bez większych obaw odbierać w ten sposób piłkę.

Bramkarze są pewniejsi w swych interwencjach – dobrze wychodzą, uważają na dośrodkowania i strzały z dystansu, ale niestety dość często wybijają piłkę tuż przed siebie, szczególnie po strzałach bronionych nogami lub lecących prosto w nich. Ale to się zdarza także w rzeczywistości i to wcale nie tak rzadko.

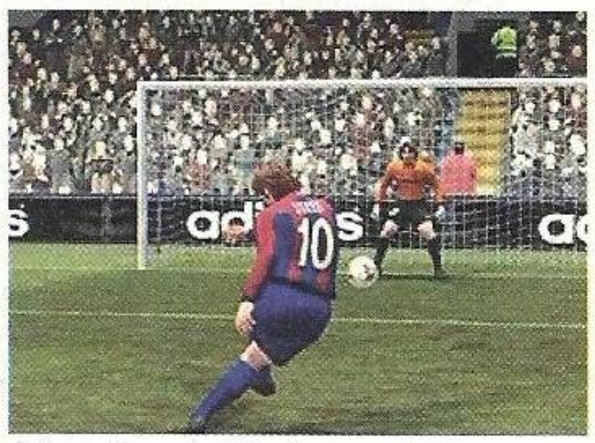
Nowym zagraniem u bramkarzy jest upuszczenie sobie piłki pod nogi – wykonywane R1 – trzeba więc na początku uważać z naciskaniem biegu.

Piłka wydaje się trochę cięższa, ale może to złudzenie spowodowane trochę wolniejszym tempem akcji niż w PES3, ale jej fizyka to już naprawdę majstersztyk – zachowuje się tak realnie, że aż nie do uwierzenia – wszelkie odbicia, rykoszety, strzały, dośrodkowania i odbicia od ziemi, po których piłka dostaje ładnego poślizgu oddane są genialnie. Rewelacja po prostu.

Na początku trochę się krzywiłem na niektóre zmiany, ale tak zawsze jest przy przesiadce na nową część – trzeba czasu, żeby docenić poprawki.

Grafika nie zmieniła się za bardzo, doszło troszeńkę nowych animacji, ale są niezwykle trudne do wyłapania. Wydaję mi się, że piłkarze zachowują się nieco naturalniej podczas nagłych zmian kierunku i przepychania się w walce o pozycje. Za to na pewno są nowe animacje karnych – nie każdy gracz bierze teraz rozbieg. Podczas animacji, w której sędzia pokazuje kolorowe kartoniki nasz gracz czasami podchodzi do przeciwnika i pomaga mu wstać.

Konsola gra trochę sprytniej niż w PES3 – więcej podań, mniej niekończących się dryblingów i naprawdę widać, że szuka pozycji do strzału, a nie



wali na oślep, gdy tylko nie ma pomiędzy napastnikiem a bramkarzem obrońcy. W obronie nie spisuje się jednak za dobrze – gra mniej agresywnie niż w PES3 i przez to tylko w miarę skutecznie.

Obawiam się, że Konami będzie musiało przed następną częścią poprawić skuteczność obrony – pada zdecydowanie za dużo bramek i to wcale nie jakichś wymęczonych – pierwszy mecz Arsenal (ja) vs. AC Milan – konsola wygrywa (wynik 2:3), drugi mecz – ja wygrywam 3:1. W dwóch meczach pod rząd z udziałem AC Milan chyba nigdy nie padło aż tyle bramek... Przecież to urodzeni obrońcy i zazwyczaj wyniki ich meczy to 0:0 lub 1:0 dla nich. W meczu Francja – Senegal również strzeliłem trzy bramki – dużo, za dużo. No ale dobrze przynajmniej, że konsola cokolwiek zaczęła grać w ataku... W PES3 niemal w ogóle nie potrafi strzelać.

Z detali – składy są uaktualnione, choć niestety Konami nie miało czasu na uwzględnienie tych transferów, które odbyły się w styczniu. Jest za to możliwość edytowania nazw stadionów, koszulek bramkarzy, są nowe stroje (choć Juve nadal gra na wyjazdach w tych paskudnych bladoróżowych strojach, które im jakiś debil wymyślił na ten sezon), na przykład Arsenal ma teraz całkiem zgrabny drugi strój – żółto-granatowy. Doszedł także nowy współczynnik określający częstotliwość z jaką gracz będzie się posługiwał „słabszą" nogą, więc teraz oprócz Weaker Foot Accuracy mamy też Weaker Foot Frequency i tak na przykład Pires ma 7 (1 najniżej, a 8 najwyżej) na obu współczynnikach, co oznacza, że jest w zasadzie obunożny, co jest oczywiście zgodne z prawdą. W PES3 ciężko się było doszukać zawodników, którzy, nawet gdy mieli wysoki współczynnik celności „słabej" nogi, strzelali i podawali obiema nogami. Zazwyczaj starali się wybrać tą lepszą. Fajnie, a Konami ma chyba w tym momencie najbardziej szczegółowo opisanych piłkarzy.

OK, to tyle o WE7I-J. Nie dopatrzyłem się w nim większych wad, oprócz zbyt słabej obrony, choć może był to przypadek – sprawdzę to jeszcze. Moim zdaniem WE7I-J jest nieco lepsze niż PES3 i dobrze rokuje na przyszłość serii. Teraz czekam na pierwsze informacje o Winning Eleven 8 – wtedy będzie wiadomo, jak mniej więcej będzie wyglądał PES4.

Marcellus

KONKURS!

KONKURS

Przypominam, że konkurs na stworzenie drużyny z polskiej ekstraklasy nadal trwa! Na razie mam dwie drużyny – Wisłę Kraków i Groclin, a co za tym idzie – dwóch fanów już nagrody zdobyło. Są to Andrzej Górecki (zbieżność nazwisk z red. naczem przypadkowa) za Wisłę Kraków i Bet za Groclin. Obaj wygrali po zestawie złożonym z gry Pro Evolution Soccer 3, koszulki z logo PES3 i świetnej smyczy, oczywiście również z logo PES3. Stworzone przez Was drużyny znajdą się na naszej stronie internetowej [**www.neoplus.com.pl**].

Oto przypomnienie zasad konkursu.

Waszym zadaniem jest stworzenie wybranego przez siebie zespołu z naszej ekstraklasy. Kompletnego zespołu! Jak wiecie Pro Evolution Soccer 3 oferuje pokaźne możliwości edycyjne, dlatego oczekuję:

1. Nazwy zespołu (Team name), strojów (Strip), flagi klubowej (Flag) oraz barw (Team colours), oczywiście możliwie jak najwierniejszych.
2. Wszystkich zawodników danego zespołu - nazwiska, statystyki, wygląd - również jak najwierniejszych.
3. Formacji, taktyki, wykonawców stałych fragmentów gry i tak dalej - wszystkiego, co ustawiamy przed meczem.

Wiem, że zadanie nie jest łatwe, ale coś Wam doradzę - ligowych kopaczy najłatwiej będzie stworzyć porównując ich z naszymi reprezentantami w grze. A dla tych, co mają dostęp do internetu oraz najnowszej gry Championship Manager na PC mam kolejne ułatwienie. Wygrzebałem w sieci sprytny programik, który przelicza statystyki z Championship Managera na statystyki Winning Eleven 7, które niczym się nie różnią od tych w PES3. Programik zassiecie stąd: [http://verter.grinster.net/]. Jak dobrze poszukacie, to znajdziecie też inne, podobne programy, których trochę po sieci i po forach o PES krąży.

Wszystkie dane muszą (MUSZĄ!) być podane tak, żeby dało się je bez problemu odtworzyć w PES2 lub PES3. Czyli dokładnie: co trzeba zmienić, żeby uzyskać jakiś efekt, gdzie to trzeba zrobić i tym podobne szczegóły. W przeciwnym wypadku praca nie zostanie zakwalifikowana do konkursu. Dla przykładu jak to zrobić podaję Wam adres, pod którym znajdziecie stworzone przez angielskiego (no tak, bez znajomości tego języka się nie obejdzie) fana Leicester City... Tak, to właśnie było moje natchnienie do wymyślenia tego konkursu.

[http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/pro_evolution_soccer_3_leicester.txt]

Na zwycięzców konkursu czeka sława oraz nagrody ufundowane przez dystrybutora Pro Evolution Soccer 3 - CD Projekt – gra Pro Evolution Soccer 3, koszulka z logo PES3 i smycz, również z logo PES3.

MISTRZOSTWA POLSKI W PES3!

Wiem, że czekaliście na tą informację naprawdę długo i dlatego teraz z wielką przyjemnością ogłaszam, że Neo Plus objęło patronat medialny nad turniejem organizowanym między innymi przez Media Markt w Poznaniu i CD Projekt. Turniej pod nazwą **Mistrzostwa Polski w Pro Evolution Soccer 3** odbędzie się 17 i 18 kwietnia 2004 w Centrum Handlowym M1 w Poznaniu, ul. Szwajcarska 14. Pierwszego dnia odbędą się eliminacje, a drugiego finały. Nagrody będą wspaniałe, a podobno szykuje się też niespodzianka dla zwycięzcy. O tym na razie sza!

Zapisy na turniej

UWAGA! Liczba miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń! Piszcie na [**marcellus@neoplus.com.pl**] i podajcie: imię i nazwisko oraz drużynę (tylko reprezentacje narodowe), którą będziecie grali na turnieju (nie można zmieniać w trakcie turnieju!). W odpowiedzi dostaniecie numer, który sobie dobrze zapamiętajcie – podacie go na turnieju organizatorom, którzy wskażą Wam stanowisko i grupę, w której będziecie grać.

Dla tych, co nie mają absolutnie żadnego dostępu do maila proponuję zapisy telefoniczne pod numerem (22) 851-42-55 w każdy wtorek i środę poczynając od 2 marca w godzinach 12-16 (Wyłącznie! Nawet nie próbujcie dzwonić o innej porze i w inne dni!). I tak jak wyżej – podajcie imię, nazwisko i drużynę. Zostanie Wam przydzielony numerek, który musicie zapamiętać i podać organizatorom już na turnieju.

Zasady turnieju, jak tylko powstaną, będą umieszczone na naszej stronie [www.neoplus.com.pl]. Więcej szczegółów na temat turnieju w następnym Neo Plus. Zapraszamy i mamy nadzieję, że przyjadą setki fanów najlepszej piłki pod słońcem! Do zobaczenia w Poznaniu!

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Rok 2004 będzie przełomowy dla przenośnych konsol. Podniecenie developerów związane z PSP i Nintendo DS jest ogromne - czekamy, co nam wysmażą. Majowe E3 wydaje się być tak odległe... [Gulash & Marcellus]

Nintendo DS

▷ Do czasu oficjalnego zaprezentowania przez Nintendo nowej kieszonsolki **Nintendo Dual-Screen**, co powinno nastąpić w maju na wystawie E3 jest jeszcze kilka miesięcy, ale plotki już zaczynają krążyć. Oto one:

- **Nintendo DS** nie będzie w żaden sposób konkurować z PSP, ani nie ma być również następcą GBA, nad którym prace podobno już trwają.
- dwuekranowa konsolka ma być podobno wstecznie kompatybilna z GBA, więc będzie można zagrać na niej we wszystkie tytuły z Advance'a.
- plotki głoszą, że przynajmniej jeden z ekraników będzie dotykowy, to znaczy, że będzie reagował na dotknięcie paluchem lub specjalnym pisakiem.
- znacznie większa ma być pojemność katridży – 128 megabajtów w porównaniu do 8. i 16. w przypadku GBA.
- **Nintendo DS** ma być wyposażone w szybkie łącze do komunikacji bezprzewodowej, ale nie wiadomo na razie na jakiej technologii ma być oparte. Być może na tej samej, jak wypuszczone niedawno w Japonii urządzonko powstałe we współpracy Motoroli i Nintendo, a pozwalające na bezprzewodową komunikację pomiędzy GBA i GBA SP.
- cena **Nintendo DS** ma w Japonii oscylować około 129 dolarów (circa 475 zeta), czyli nieco drożej niż GBA. Nic na razie nie wiadomo o cenie konsolki w USA i Europie.
- grafika ma być zbliżona do tego, co potrafiło wygenerować N64, ale w większości będzie oparta na dwuwymiarowych obiektach.
- zestawy developerskie **Nintendo DS** na razie są dostępne tylko dla japońskich zespołów, do twórców spoza Japonii mają dopiero dotrzeć. Zresztą wydawcy spoza Japonii dowiedzieli się o nowej konsolce w tym samym momencie, co reszta świata.
- nadal nie wiadomo nic o wyglądzie i specyfikacji **Nintendo DS**, jedyną w miarę pewną rzeczą jest to, że ekraniki ułożone będą jeden na drugim, a kieszonsolkę napędzać będą dwa procesory podobne do tych, w jakie wyposażone jest GBA SP.

Oczywiście wszystkie opisane tu rzeczy mogą ulec zmianie w dowolnym momencie i dopóki Nintendo ich oficjalnie nie potwierdzi, nie bierzcie ich za pewnik. To tyle na razie o **Nintendo Dual-Screen**, „trzecim filarze" Nintendo obok GameBoy Advance i GameCube'a.

Sega zgłasza akces

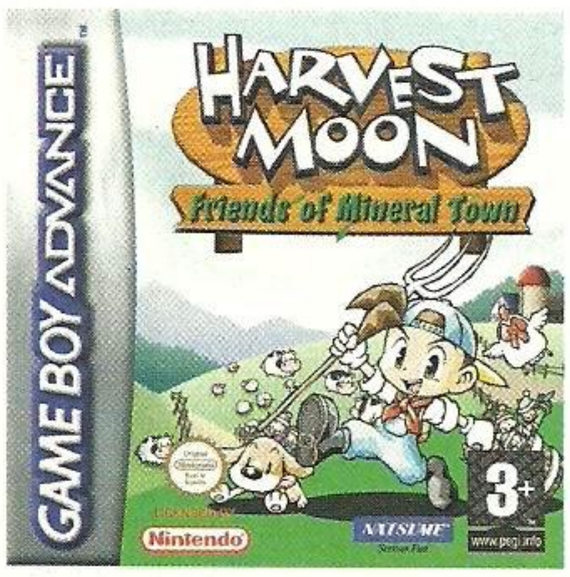
▷ Do akcji pod kryptonimem Nintendo DS i Sony PSP i ogłasza, że będzie robić gry na obie kieszonsolki, a zestawy developerskie Nintendo DS ma już od zeszłego roku. No to pracujcie i pokazujcie.

Marketing działa

▷ Wygląda na to, że GameBoy Advance SP stanie się niedługo okolicznościowym banerem reklamowym dla firm, które dogadają się z Nintendo – w Australii z okazji zawodów surfingowych 2004 Rip Curl Pro, w których weźmie udział czterdziestu czterech najlepszych surferów z całego świata, ukaże się specjalna wersja GameBoya Advance SP o nazwie **Special Edition Rip Curl GameBoy Advance SP**. Nintendo oprócz wydania okazjonalnej kieszonsolki będzie również sponsorować te zawody.

Widły i gumiaki

▷ **Harvest Moon: Friends of Mineral Town** ukaże się w Europie dzięki Ubi Soft już dziewiętnastego marca 2004. Ostrzymy sobie zęby na tę pozycję - a Wy, jeśli przegapiliście poprzednie gry z tej serii, także powinniście się nią zainteresować. Ostatnia informacja od Ubi głosi, że gracze, którzy połączą wersję na GBA z również nadchodzącą wersją na GCN odblokują liczne bonusy i niespodzianki. Czekamy!



■ **Mamy też nadzieję, że do Europy nadjedzie słynny Harvest Moon For Girls. Chcielibyśmy dla odmiany wyjść za mąż za gościa poznanego w remizie.**

Take -Two i kreskówki

▷ Take-Two dogadało się z Cartoon Network i niedługo zacznie wydawać gry na licencji kreskówek nadawanych przez tę stację telewizyjną. Umowa opiera się na tak zwanym prawie „first look", czyli po naszemu pierwokupu – Take-Two będzie mogło przebierać wśród nowych i starych kreskówek, a co im się spodoba to wydadzą. Pierwszą grą, która ukaże się na mocy tej licencji będzie **Codename: Kid's Next Door**.

Hoshi no Kirby

▷ Ostatnia gra z różowym pokrakiem była co najmniej udana - Nintendo nie zasypia więc gruszek w popiele, a szykuje kolejną prppozycję z obłym bohaterem. **Kirby Star: Great Labirynth of Mirror** ukaże się w Japonii już w marcu, a nieco później trafi także i do nas. Naturalnie założenia gry nie zmienią się i w dalszym ciągu będzie to wesoła platformówka z Kirbym absorbującym umiejętnosci przeciwników. W grze znajdzie się także kilka mini-gierek pochodzących z Kirby Star Deluxe na Super Nintendo.

■ **Najjso grafiko dozo kirrrby supperstarro hoshi fajwo forlddo sei enemi powerro! Dos koi shoryjuken.**

Tylko nie mów do mnie kociaku...

▷ Electronic Arts nie zwalnia tempa i łapie wszystkie licencje, jakie tylko wpadną im w ręce. Tym razem padło na licencję filmu „Catwoman" z Halle Berry w roli głównej, który na ekrany kin trafi w nadchodzące mogłyby-się-kufa-nieco-pospieszyć wakacje. Nad grą na GBA opartą na fabule filmu już pracuje podobno EA UK Studio, które dostarczyło nam niedawno Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu. **Catwoman** zacznie skakać po dachach i drapać w okolicach premiery filmu. W USA oczywiście.

Więcej Dragon Balla

▷ Kolejna część erpegowej sagi Smoczych Kul wyląduje na GBA już w czerwcu, kiedy to Atari wyda **Dragon Ball Z Super Sonic.**

Tamagotchi powraca!

▷ Trzeci najważniejszy news po wylądowaniu człowieka na księżycu głosi, że Bandai wskrzesza swój fenomen z poprzedniego stulecia o nazwie Tamagotchi. W swoim czasie sprzedano ponad czterdzieści milionów orygrinalnych urządzeń wyprodukowanych przez Bandai, a jeśli dodać do tego jakieś 500 czy 600 milionów wyprodukowanych w Chinach podróbek, to możemy mówić o masowej skali zjawiska. No więc Bandai zamierza ponownie zalać rynek elektronicznymi zwierzątkami.

Tamagotchi Plus ma mieć ekran o wysokiej rozdzielczości, port podczerwieni i masę atrakcji, których nie miały pierwsze, bądź co bądź prymitywne wersje. Czekamy drżąc.

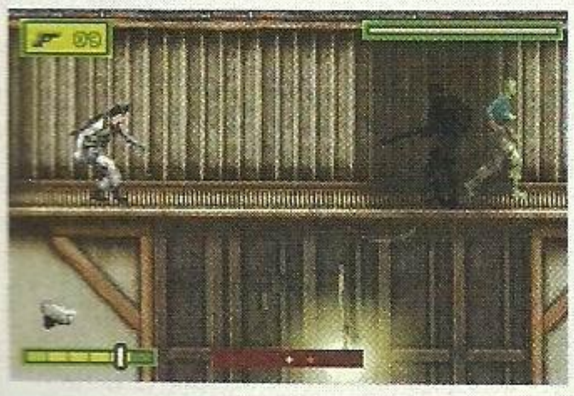
Najpotężniejsza kieszonsolka w historii

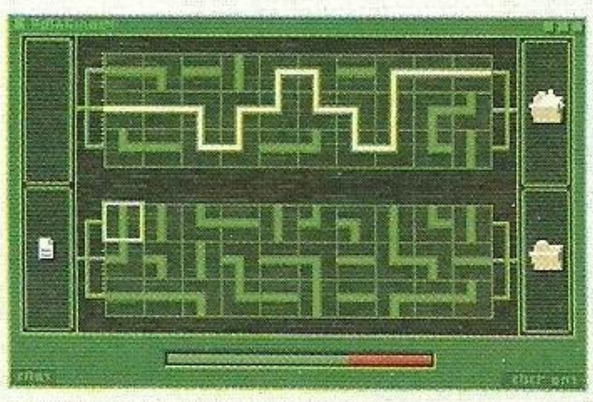
▷ Nintendo podało, że od czasu premiery **GameBoy Advance** w czerwcu 2001 roku sprzedało już w sumie 20 (dwadzieścia!) milionów tych kieszonsolek (wliczając w to oczywiście **GBA SP**, które wystartowało w marcu zeszłego roku). Tym samym **GameBoy Advance** stał się drugą po PlayStation 2 największą potęgą na rynku współczesnych konsol (nie wliczając oczywiście PlayStation wraz z PS one). **GameBoy Advance** jest też najlepiej sprzedającą się kieszonsolką Nintendo od czasu premiery pierwszego GameBoya w 1989 roku.

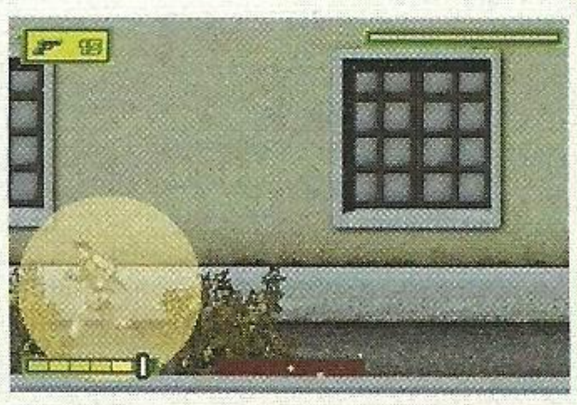
GameBoy w ciągu dwóch i pół roku od premiery sprzedał się zaledwie w około dwóch i pół miliona egzemplarzy, a GameBoy Color w takim samym czasie w ponad czternastu milionach. Zeszły rok był najlepszy dla **GameBoya Advance** – od stycznia do grudnia 2003 do klientów trafiło nieco ponad osiem milionów tych konsol. Pięknie.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Nareszcie pojawiły się jakieś konkretne informacje na temat nadchodzącego sequela Splinter Cell na GBA. Nowa cześć SC zasuwała będzie na tym samym silniku co poprzednia, ale trochę usprawnionym, tak jak i zresztą cała rozgrywka. Na wykonanie czeka dwadzieścia zadań rozrzuconych po dziewięciu miejscówkach różniących się oczywiście wyglądem. Do arsenału ruchów Sama z poprzedniej części dojdzie kilka nowych umiejętności. Również w zabawie w chowanego znajdą się nowe możliwości – Sam ukryje się za różnymi obiektami, zestrzeli przeszkadzające mu światła i będzie się krył w cieniu, przemykając pomiędzy strażnikami. A co najważniejsze Sam skorzysta z dobrodziejstw noktowizora i widzenia w podczerwieni w dowolnym momencie misji. W zadania wplecionych zostanie czternaście mini-gier, podobnych do otwierania zamków wytrychem z poprzedniej odsłony. Będą to między innymi trzy misje strzeleckie – Camera shoot, Sniper i Laser Mic. Premiera **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** już w marcu – spodziewajcie się recenzji w następnym Neo Plus, a póki co popatrzcie na screeny.







Baldur's Gate: Dark Alliance

Zręcznościowy erpeg bez atakujących bohatera grzybków i kwiatków? Idę do tego ;)

▷ Długo trwała konwersja **Baldur's Gate Dark Alliance** na przenośną konsolkę, ale na szczęście gra nie zawodzi. Wszyscy posiadacze GBA, których męczy cukierkowy klimat japońskich zręcznościowych erpegów powinni przywitać tę pozycję z otwartymi ramionami. Gra oferuje siekę porównywalną z serią Lord of the Rings, ale za to nieporównywalnie więcej możliwości, jeśli chodzi o przedmioty, statystyki i magię.

Są trzy klasy postaci: wojownik, łucznik i czarodziej i tylko od gracza zależy, w jakim kierunku będzie rozwijał swojego bohatera. Przy tym trzeba powiedzieć, że każda z klas ma swoje plusy i minusy, a gra każdą z nich wystarczająco różni się od pozostałych, aby dostarczyć innych wrażeń. Jest oczywiście siekanie potworów, magia, masa przedmiotów i broni i liczne statystyki. Mimo to zabawa nie jest skomplikowana – system menusów jest przejrzysty, sterowanie przyjazne, a gra się naprawdę bardzo fajnie. Oczywiście nie spodziewajcie się epickiego rozmachu przygody, ale to, co jest, doskonale spełnia swoje zadanie. Ciepłe słowa należą się oprawie. Autorzy zdecydowali się na izometryczny i jedyny słuszny na GBA rzut kamery, przez co sami sprawili sobie więcej roboty z animacją postaci. Mimo to z zadania wywiązali się znakomicie – począwszy od szczurów, a skończywszy na zajmujących nierzadko i pół ekranu bossach potwory są ślicznie animowane. W lochach nie brakuje mnóstwa szczegółików, które dodają smaku. Szkoda tylko, że cały scenariusz opowiadany jest przez ocean tekstu wylewającego się z ust napotkanych ludzi bądź kart mądrych ksiąg – tego

■ System zarządzania postacią jest intuicyjny i przjazny, nawet na tak małym ekranie.

na GBA nie da się przeskoczyć. Między innymi dlatego potrzebujemy silniejszego sprzętu do grania w biegu. Dźwięk również jest przyjemny, są głosy i fachowe efekty broni.

Szkoda, że nie ma multiplayera, najlepiej takiego, który wymagałby tylko jednego carta. Felerem jest też brak mapy. Większość zagadek wymaga łażenia po lochach i cofania się do zamkniętych drzwi, łatwo więc można się zgubić. Plusem jest możliwość save'a w dowolnej chwili – chcielibyśmy, zeby wszystkie gry miały taką opcję. W sumie: bardzo dobra i wcale nie krótka przygoda, którą można spokojnie przejść trzy razy.

■ *Wydawca:* Interplay
■ *Producent:* MPockets
■ *Liczba graczy:* 1

8.0

A od tego raczej z daleka

■ **Ozzy & Drix** - Opracowana przez Midway platformówka na licencji kreskówki Warner Brothers. Przypomina Pandemonium - ujęcie kamery jest podobne, a wszystkiue obiekty trójwymiarowe. Z tym, że Pandemonium jest fajne, a **Ozzy & Drix** zasysa. Grafika jest nędzna, poziomy - po prostu beznadziejne, a bohaterowie... uuugh. Badziewiak, jakich wcale nie mało. **[3/10]**

■ **Ultimate Winter Games** - Cztery dyscypliny: zjazd na nartach, bobsleje, snowboard i curling. Nie ma skoków narciarskich i to chyba eliminuje tę grę już w przedbiegach. Chyba nie chcecie grać w curling... A może chcecie? **[5/10]**

■ **SimCity 2000** - Ach, ambitny pomysł - skonwertować grę strategiczną z peceta na GameBoya. To niestety nie działa za dobrze: ekran jest za mały na grafikę i ikonki, całość niemożebnie się wlecze, a i sporo rzeczy z oryginału wycięto. Dla cierpliwych maniaków. **[6/10]**

Metroid: Zero Mission

▷ Nintendo po raz kolejny sięga do swej bogatej biblioteki hitów sprzed kilku lat. Tym razem na tapetę poszedł stary Metroid z NES-a, ale z oryginału zapożyczono jedynie ideę, przeciwników i podstawowe założenia. To nie jest remake, a całkowicie nowa gra, zrealizowana naturalnie w technologii zapożyczonej z dospępnego tylko na GBA Metroid Fusion.

Metroid: Zero Mission to bardzo dobra, rozbudowana przygodówka z mnóstwem strzelania. Do akcji po raz kolejny wkracza Samus Aran, walcząca z kosmicznymi piratami i zwiedzająca liczne lochy wypełnione potworami. Najbardziej przydatną umiejętnością Samus jest możliwość zmiany w tak zwaną morphball, czyli kulę, dzięki której może przeciskać się wąskimi przejściami. Świat gry jest spory, pełny paskudnych potworów i licznych zagadek. Na szczęście autorzy zostawili mapę, na której widać obecną pozycję. Grafika nie jest scrollowana – Metroid podzielony jest na komnaty, a obraz przesuwa się dopiero po wejściu do kolejnego

pomieszczenia. Mimo to akcja jest szybka, bo zarówno Samus, jak i potwory zasuwają jak na jakimś turbosie. Gra jest dobra, obszerna i rozbudowana, ale jakoś nie czuję specjalnie bijącej od niej mocy - jest miejscami archaiczna. Dla fanów klasyki i Metroid Fusion.

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* Nintendo
■ *Liczba graczy:* 1

8.0

Pitfall: The Lost Expedition

▷ Activision po raz kolejny próbuje ożywić Pitfalla Harry'ego – bohatera bodaj pierwszej platformówki jeszcze na konsolę Atari 2600. Tylko, że wtedy nikomu nie śniło się o możliwościach dzisiejszego sprzętu, a grafika składała się dosłownie z kilku kresek. Mimo to z pewnością znajdzie się sporo osób, które przesiedziały nad Pitfallem dnie i noce. **The Lost Expedition** nie

składa się z kilku kresek. Wręcz przeciwnie – grafika jest przepiękna i można śmiało powiedzieć, że to jedna z najlepiej wykonanych gier na GameBoya Advance. Kilkupoziomowe tla ze znakomitymi rysunkami w tle, doskonale animowany bohater i jego przeciwnicy i bardzo dobry dobór designu budują świetny obraz tej pozycji. Płynność, z jaką porusza się bohater także budzi podziw. Aha, w przeciwieństwie do pierwowzoru, który składał się z komnat, Pitfall AD 2004 jest w pełni scrollowany. I bardzo dobrze. A poza tym to standardowa, ale dobrze zrobiona platformówka. Oczywiście nie brakuje charakterystycznych dla tej

serii elementów, jak liany, krokodyle i skorpiony czy możliwości ciskania kamieniami w przeciwników, ale Activision specjalnie nie wychyliło się z innowacjami. Co nie zmienia faktu, że z pewnością dla fanów takich gier **Pitfall** okaże się wspaniałą pozycją.

■ *Wydawca:* Activision
■ *Producent:* Activision
■ *Liczba graczy:* 1

8.5

Corvette

▷ Corvette to pozycja, która ukazała się z okazji pięćdziesięciolecia jednego z najbardziej specyficznych elementów amerykańskiej motoryzacji. Charakterystyczne samochody zostały odtworzone w grze w sile kilkunastu modeli, począwszy od ciężkich kolumbryn z 1953 roku, aż po czasy współczesne. Corvette zaprasza gracza w podróż właśnie

od lat pięćdziesiątych – kolejne samochody i trasy będą odblokowywane w miarę postępów. To akurat jest dobrze pomyślane, bo przecież wypada nagradzać za zaliczone zadania. Oprócz tego jest galeria, wyścig na czas i kilka pomniejszych opcji.

Grafika jest w pełni trójwymiarowa, z ładnymi obiektami w tlach. Niestety część otoczenia dorysowuje się tuż przed nosem gracza – trochę głupio, gdy nagle okazuje się, że jedziemy w tunelu. Jednak dzięki temu animacja jest raczej płynna. Na początkowych poziomach gra nie jest specjalnie szybka, ale potem, z lepszymi samochodami nabiera speeda.

Jeśli chcecie porządny wyścig na GBA, sięgnijcie po Need for Speed Underground recenzowany miesiąc temu. Jednak jeśli dusicie się w ciasnych miejskich uliczkach, Corvette oferuje drogi z dala od metropolii i otwarte trasy z checkpointami. Ale jest taka sobie.

■ *Wydawca:* TDK
■ *Producent:* TDK
■ *Liczba graczy:* 1

6.7

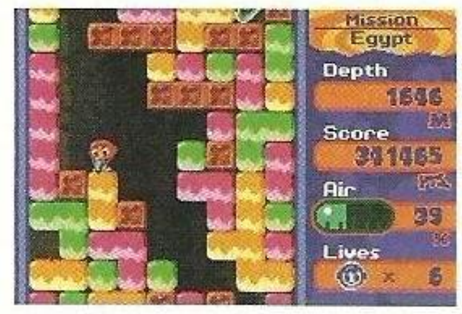
Mr. Driller 2

▷ Mr. Driller ukazał się jeszcze na GameBoya Color, teraz Atari proponuje nam sequel na lepszym sprzęcie. Oczywiście założenia i zadanie naszego bohatera nie zmieniło się: dalej wkręca się w głąb Ziemi niszcząc kolorowe bloki. Najlepiej robić to tak, aby stykały się kolorami – wtedy mamy combo i więcej punktów. Do tego trzeba pilnować poziomu tlenu i często go

uzupełniać.

Pomysł jest prosty, ale geniusz tej pozycji ujawnia się w designie poziomów. To nie są byle jak porozrzucane kolorowe kamulce, zbudowane przy pomocy generatora. Autorzy zaprojektowali je tak, że przez cały czas zabawa jest niezwykle emocjonująca i satysfakcjonująca, szybka i zdecydowanie za bardzo wciągająca. Niech nie zwiedzie Was pozorna prostota.

Drillera możecie sprawdzić też na telefonach komórkowych, ale na GBA wygląda zdecydowanie lepiej, Oczywiście nie jest to jakaś zaawansowana graficznie pozycja, ale przyjemna, kolorowa i miła dla



oka. Dobór pastelowych kolorów do menusów jest świetny, podobnie jak muzyka. W Pana Wiertnika można grać godzinami i nigdy się nie znudzi. Ta gra uzależnia. Ach, no i jest przecież tryb multiplayer dla dwóch graczy...

■ *Wydawca:* Atari
■ *Producent:* Namco
■ *Liczba graczy:* 1

9.0

GANGSTA'S PARADISE

Mafia czyli włoska robota

Urzekła nas jego historia. Tak w skrócie możemy opisać MAFIĘ. No, ale głos ma Tommy. [OG]

An Offer You Can't Refuse

Byłem zwykłym taksówkarzem. Pewnej nocy podbiegło do mnie dwóch nieciekawych panów, którzy kazali się zawieść gdziekolwiek, byleby szybko. Goniący nas samochód był o wiele sprawniejszy, zatem musiałem wykazać się sprytem i tak manewrować, aby ogon zaczepił się o coś i stanął w miejscu. Potem wykorzystałem tę chwilę, wdepnąłem gaz do podłogi i oddaliłem się jak najszybciej. W końcu moi pracodawcy stwierdzili, że jesteśmy bezpieczni i pokazali mi drogę do restauracji Salierich (niebieski znaczek na mapie). Skierowałem się tam tak, aby nie wzbudzać podejrzeń. Na miejscu dostałem podziękowania i trochę kasy na zreperowanie auta. Odjechałem wiedząc, że muszę zapomnieć o tym, co się wydarzyło. Ale to nie było takie proste.

Running Man

Doskonale pamiętam następny dzień. Musiałem co chwilę opanowywać się, aby nie przekraczać dozwolonego limitu prędkości oraz przestrzegać przepisów. Nawet nie chciałem myśleć, co by się stało gdybym został zatrzymany, a moja osoba w jakiś sposób powiązana z wydarzeniami ubiegłej nocy. Pierwszego klienta odwiozłem do kościoła. Następnego, którego stamtąd zabrałem podrzuciłem do szpitala. Stamtąd też zgarnąłem następną chętną do przejażdżki. Wysadziłem ją przy teatrze. Aby się tam dostać musiałem przejechać przez most na Central Island. Następnego zawiozłem do Pompeii Bar w Hoboken. Ostatniego pana tego dnia wysadziłem koło sklepu w Little Italy (dokładnie wskazał mi drogę na mapie kilkoma krzyżykami). Po robocie pojechałem na kawę. I wtedy dopadli mnie ludzie Morello. Wziąłem nogi za pas i uciekłem przez ciemne alejki do baru Salieriego (drogę wskazywały zielone strzałki).

Molotov Party

Zostałem przedstawiony Rodzinie i kilku znajomym szefa. Od razu muszę powiedzieć o roli mechanika. Od czasu do czasu dawał mi małe zlecenia, a w zamian pokazywał, jak otworzyć dobre wózki. Dzięki temu mój garaż szybko się wypełnił, ale nie było to takie ważne, ponieważ do każdego zadania dostawałem „czysty" samochód. Mieliśmy pierwszą robotę do wykonania. Musiałem odgryźć się na Morello. Pojechałem do jego baru. Zaparkowałem przy metalowym płocie i wszedłem do środka przez drzwi z siatki. Podbiegłem do strażnika pilnującego czerwonej bramy i uśpiłem go strzałem z kija (poczekałem aż czerwony pasek napełni się do końca). Zabrałem gościowi pistolet i podszedłem do jednego z aut. Rozwaliłem je używając kija, ale starałem się nie rozwalać szyb, ponieważ mogłoby to spowodować zbyt duży hałas. Dwa pozostałe szybko wykończyłem używając koktajli Mołotowa. Wbiegłem do garażu i wsiadłem do niebieskiego Falconera! Szybko ulotniłem się przez bramę, a kumpel starym autem pojechał za mną. Wspólnie wróciliśmy do baru Salieri.

Ordinary Routine

Następne zadanie już nie było takie proste. Miałem zebrać kasę za ubezpieczenie od dłużników. Wyszedłem przez tylne drzwi. Przeszedłem przez dużą bramę i wbiegłem na górę po metalowych schodach. Poprosiłem naszego specjalistę (Vincenzo) o klamkę i wróciłem na zewnątrz. Pogadałem z zacinającym się Ralphem. Nauczył mnie jak otworzyć nowy typ samochodu. Wsiadłem, a po chwili dołączyli do mnie Paulie i Sam. Najpierw pojechałem do restauracji na Central Island. Poczekałem aż kumpel odebrał należność i skierowałem się do Pompeii Bar w Hoboken. Trzecim miejscem, do którego musiałem się udać był Clark's Motel za miastem. Nie wszystko jednak poszło zgodnie z planem. Pobiegłem w lewo za motel i wdrapałem się na balkon po skrzynkach. Wszedłem na korytarz i skręciłem w prawo. Otworzyłem drzwi do WC i załatwiłem gościa w środku. Wziąłem jego Colta i wszedłem do pierwszego pokoju. Tu znalazłem apteczkę i Thompsona. Załatwiłem jeszcze trzech gangsterów i zbiegłem na dół. W kafeterii rozwaliłem kolejnych trzech, a potem jeszcze jednego osiłka. Wszedłem do jedynego otwartego pokoju. W środku był Sam. Znowu musiałem zająć się osiłkiem. Tym razem miał gnata. Chwilę później zobaczyłem jak gość ucieka z naszą forsą. Wskoczyłem do samochodu i zacząłem go gonić. Wyciągnąłem gnata (R1) i zacząłem strzelać. Auto gościa wybuchło...

Fairplay

Musiałem pożyczyć samochód wyścigowy. Trzeba było się spieszyć, ponieważ miałem mało czasu. Poszedłem do Ralpha, aby pokazał mi, jak otworzyć Shubert Six. Wsiadłem do niego i wyjechałem za miasto (niebieska strzałka po lewej), aby dotrzeć na umówione miejsce. Zatrzymałem się przy budce wartowniczej przed tunelem. Pogadałem z Bobbym i przetransportowaliśmy się całą do drogę do garażu (przez tunel i daleko wzdłuż trasy). Bobby otworzył mi garaż. Wsiadłem do auta i zaprowadziłem je do serwisu Bertone. Nie mogłem się dać złapać glinom, ani zadrapać wózka (pasek na dole). Przy okazji musiałem dojechać do warsztatu zanim skończy się czas (czerwony pasek na zegarze). Gdy mechanik skończył swoją robotę wróciłem do garażu (przestrzegałem tych samych reguł, co wcześniej). Po skończonej robocie wróciłem starym autem do baru. Następnego dnia nie zdążyłem na dobre się obudzić, kiedy zadzwonił telefon. Okazało się, że teraz muszę ścigać się na torze!

Race Day

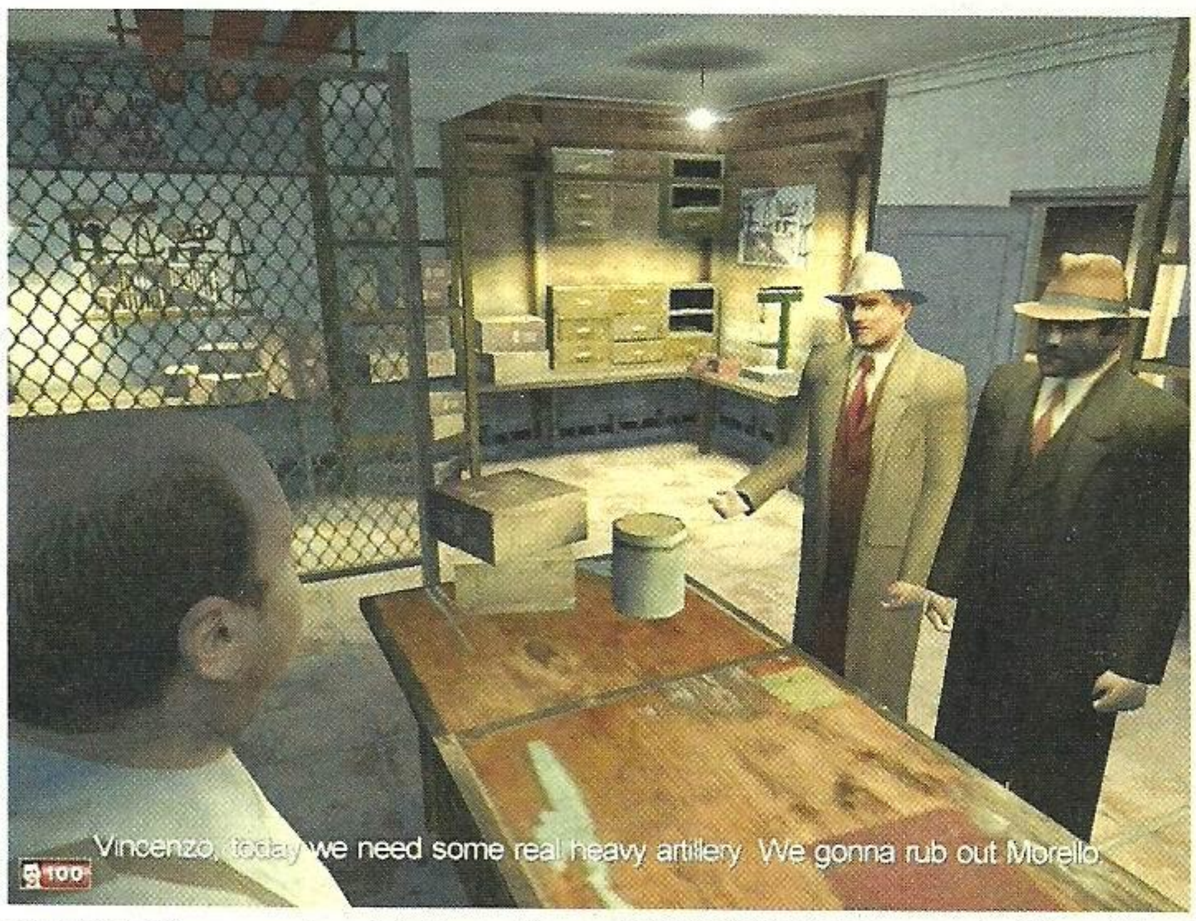
Szybko pojechałem na miejsce i pogadałem ze znajomym. Wsiadłem do auta i ruszyłem. Nie było prosto, na każdym zakręcie musiałem ostro hamować, ale jakoś w końcu udało się dojechać na pierwszym miejscu. Po świętowaniu zwycięstwa pobiegłem do garażu i wziąłem wózek. Pojechałem do warsztatu Bertone. Właściciel pokazał mi, jak otworzyć Lassitera. Pojechałem tam, gdzie stał taki wózek, pożyczyłem go sobie i wróciłem do baru.

Sarah

Miałem odeskortować córkę Luigiego do domku. Nic trudnego. Spacerowaliśmy sobie powoli i zwyczajnie rozmawialiśmy. Jednak na naszej drodze stanęło trzech opryszków. Sarah zaczęła uciekać, a nie mogłem jej stracić z oczu. Pobiegłem trochę za nią i założyłem kastet. Wyłuskałem gości pojedynczo. Złapałem kij i pobiegłem do Sarah. Tu czekało kolejnych trzech panów, ale z bejzbolem poszło łatwiej. Po incydencie odprowadziłem ją pod same drzwi.

Better Get Used To It

Następnego dnia powiedziałem szefowi, co się stało. Poszedłem z Paulie'm do Vincenzo po



broń. Wsiedliśmy razem do auta i skierowaliśmy się do Big Biff w Chinatown. Pogadaliśmy z gościem (w białej koszuli) i pojechaliśmy tam, gdzie nam wskazał. Wszystko musieliśmy załatwić po cichu, zatem używałem tylko kija. Ale kiedy przeciwnicy wyciągnęli mocniejsze argumenty ja również złapałem za Colta. Musiałem uważać na Pauliego, aby go przypadkiem nie zranić w ferworze walki. Skręciliśmy w prawo i rozwaliliśmy dwóch panów. Wróciliśmy i załatwiliśmy kolejnego. Przeszliśmy przez alejkę i pokazaliśmy kolejnym czterem śmieciom, co potrafimy. Pogadałem z nieznajomym przy siatce. Wbiegłem po metalowych schodach ma pierwsze piętro. Zeskoczyłem po drugiej stronie płotu. Coś tu śmierdziało, więc wyjąłem Colta. Szybko wykończyłem trzech niegrzecznych panów. Kolejna alejka – czterech facetów nie zajęło nam zbyt dużo czasu. Zobaczyliśmy jak dwóch gości wsiada do auta z zamiarem oddalenia się. Nie z nami te numery. Szybko wsiedliśmy do naszego krążownika i pogoniliśmy za nimi. Wyjąłem gnata i zacząłem do nich strzelać. Nie było łatwo ich zatrzymać, ale w końcu udało mi się tak w nich uderzyć, aby ich auto przekręciło się na dach. Paulie dokończył dzieła.

Whore

Pojechałem do Hotel Corleone. Wszedłem do środka przez główne drzwi. Skierowałem się do recepcjonisty i spytałem o moje cele. Pokazał mi, gdzie mam pójść. Pobiegłem do ostatniej sali, podszedłem do gościa w białym garniturze i podsłuchałem, o czym mówi (X). Zacząłem do niego strzelać, ale nie udało mi się do zabić. Rozwaliłem ochroniarza, który stał z kącie i wybiegłem. Załatwiłem marynarza (miał broń i zamierzał jej użyć) i kilku kolejnych ochroniarzy. To samo spotkało recepcjonistę. Wbiegłem do pokoju z lekarstwem i potrzebnym kluczem (zielona strzałka). Wbiegłem w korytarz w głębi i przetransportowałem się na trzecie piętro po metalowych schodach. Przeszukałem je, aż znalazłem odpowiedni pokój i zobaczyłem osobę, którą miałem kropnąć... Wróciłem na schody i pobiegłem na ostatnie piętro. Odnalazłem pokój z napisem „Director" na drzwiach. W środku był gość w białym garniturze i jego ochroniarz. Rozwaliłem obu. Z biurka zgarnąłem papiery i podłożyłem bombę. Szybko uciekłem z pokoju.

The Priest

Skierowałem się w prawo, wyżej i na metalowe schody. Pobiegłem na samą górę. Tam odbiłem w prawo i przez drzwi. Znowu w prawo, wyżej i na budynek obok. Następnie przeskoczyłem na następny budynek (po prawej). Na dachu budynku przede mną siedział policjant z karabinem. Musiałem się tam dostać. Zeskoczyłem po lewej i ustawiłem się na szczycie schodów. Załatwiłem snajpera. Po chwili przybiegło pięciu policjantów. Wyłuskałem ich i pobiegłem przed siebie. Wdrapałem się na wyższy dach i rozwaliłem jeszcze dwóch. Wskoczyłem na drewnianą konstrukcję i wdrapałem się wyżej. Podszedłem do drabiny. Wszedłem do środka budynku i na dół. Złapałem apteczkę ze ściany. Zbiegłem na sam dół. Zauważyli mnie. Od razu załatwiłem jednego. Dwóch stało wyżej, a trzech kryło się między siedzeniami. Przetoczyłem się szybko na środek, za ambonę i szybko rozwaliłem dwóch stojących po prawej, potem tych na górze i ostatniego – po lewej. Wbiegło czterech z shotgunami. Kucnąłem i szybko załatwiłem ich z Colta (nie podchodziłem, ponieważ wiedziałem, co może zrobić z człowieka strzelba z małej odległości). Po wszystkim wróciłem do baru.

A Trip To The Country

Pobiegłem pogadać z Ralphem. Dał mi nowy wózek (Bolt V8 Roadster). Wyjechałem nim na miasto i pojechałem spotkać się z Pauliem. Pojechaliśmy z ładunkiem na wyznaczone miejsce, ale coś śmierdziało. Poszedłem sprawdzić teren. Skierowałem się na sam koniec ogrodzonego terenu. Podszedłem do ciężarówki i otworzyłem drzwi. Tak, jak myślałem, w naszą transakcję wmieszało się kilku natrętnych panów z shotgunami. Trzeba było wrócić do Pauliego. Szybko wycofałem się i załatwiłem trzech napastników. Pobiegłem do samochodów nie zwracając uwagi na innych. Tu już czekało trzech kumpli z shotgunami. Załatwiliśmy większość oponentów i pogadałem z szefem. Należało znaleźć Sama i jakiś łom. Paulie znalazł to drugie. Musieliśmy wyważyć drzwi do tego dużego czerwonego budynku. W środku spotkaliśmy dwóch niegrzecznych panów, których trzeba było uspokoić. Na samej górze znaleźliśmy Sama. Paulie pobiegł po ciężarówkę. Po chwili zjawili się kolejni nieproszeni goście. Zbiegłem na dół i rozwaliłem trzech z nich. Podbiegłem do Pauliego i wsadziliśmy Sama do ciężarówki. Chwilę potem siedziałem z tyłu i z karabinem maszynowym w łapie starałem się powstrzymać

ścigające nas trzy auta przed wyprzedzeniem ciężarówki. Kiedy dojechaliśmy do miasta odstawiliśmy Sama do lekarza, a ja pojechałem do warsztatu Bertone. Mechanik poprosił mnie, aby ostrzegł przed policją jednego z jego kumpli. Pojechałem i zrobiłem to. Wróciłem do warsztatu i w nagrodę dowiedziałem się, jak otworzyć nowy wózek. Pojechałem do Oakwood i ukradłem go. Potem od razu skierowałem się do baru.

Omerta

Od Vincenzo wziąłem gnata i shotguna. Później, jak zwykle, skierowałem się do Ralpha po nowy wózek. Pojechałem nim do Big Biffa w Chinatown. Stał przy czerwonym sklepie. Po krótkiej rozmowie pojechałem do Little Tony'ego na Central Island. Po rozmowie z małym pojechałem do Idiot Joey'a, który stał obok warsztatu Bertone's. Wkurzał mnie swoimi odpowiedziami, dlatego przylałem mu i zaczął śpiewać jak kanarek. Skierowałem się na kort tenisowy w Oakwood i znalazłem tam Franka. Musiałem śledzić wóz policyjny, aż do samego lotniska. Na miejscu pozbyłem się czterech strażników i zobaczyłem, jak Frank ucieka na płytę lotniska. Złapałem gnaty, które zostawili po sobie policjanci oraz apteczkę i pobiegłem do hangaru numer 1. Tu rozwaliłem kolejnych czterech policjantów. Wybiegłem z drugiej strony. Skierowałem się za trzy długie budynki. Na parkingu rozliczyłem się jeszcze z kilkoma glinami. Pogadałem z Frankiem. Skierowałem się w prawo do drewnianego budynku. Pomówiłem z żoną Franka i zaprowadziłem ją do niego. Pobiegłem po bilety do pierwszego budynku i wróciłem z nimi do Franka. Skierowałem się do First National Bank po księgi i wróciłem do baru. Po drodze zatrzymałem się w warsztacie, aby wykonać kolejne zlecenie mechanika.

Visiting Rich People

Poszedłem do Vincenzo po kij i Colta. Pojechałem po Salvatore i zabrałem go do Oak Hill. Zatrzymałem samochód przy tylnych drzwiach. Poprosiłem Salvatore, żeby otworzył dla mnie drzwi i wkroczyliśmy do środka. Podbiegłem w lewo i kucnąłem. Powiedziałem towarzyszowi, aby pozostał w miejscu. Wyciągnąłem kij i poczekałem, aż strażnik stanie tyłem do mnie. Poczęstowałem go bejzbolem. Zabrałem klucz i shotguna. Poszedłem tam, skąd przybył strażnik. Ołałem dwóch gości stojących przy fontannie, ponieważ byli za daleko, żeby mnie zobaczyć. Prześlizgnąłem się między drzewami i odbiłem w prawo. Wszedłem do środka budynku i poczęstowałem bejzbolem kolejnego strażnika. Podszedłem do posiadłości i zauważyłem strażnika przy basenie. Jego również wykosiłem przy pomocy kija. Wróciłem po Salvatore i pobiegliśmy z powrotem do posiadłości. Skierowaliśmy się do jej północnej części. Wdrapałem się na drugie piętro, skręciłem w lewo i pochylony przeszedłem korytarz (doskonale wiedziałem, że straż bacznie obserwowała dom).

Przeszedłem przez środkowe drzwi i skręciłem w lewo. Za kolejnymi drzwiami znalazłem sejf. Zabrałem z niego dokumenty i wróciłem na dół. Przeszedłem przez drzwi po prawej od schodów. Potem w lewo przez kuchnię do jadalni. Wróciłem do punktu, z którego zaczynałem (czy muszę mówić, że wysyłałem na tamten świat każdego, kogo spotkałem?). Podrzuciłem Salvatore do domu i wróciłem do baru.

Great deal!

Poszedłem do Billy'ego, który siedział na trzecim piętrze. Pojawili się ludzie Morello i wywiązała się mała strzelanina, podczas której musiałem uważać na Paulie i Sama. Po rozwaleniu kilkunastu napastników szybko zebrałem ich broń. Zszedłem po rampie na dół. Rozwaliłem trzech niedobitków. Złapałem apteczkę, skierowałem się do białego samochodu i zgarnąłem granaty. Parłem dalej przed siebie niczym czołg – kolejnych czterech frajerów poległo bardzo szybko. Na niższym poziomie sytuacja powtórzyła się. Tu również znalazłem apteczkę (ufff!). Wróciłem na górę, wsiadłem do Bolt B Pickup i skierowałem się do magazynu. Ołałem ludzi Morello strzelających do mnie i postarałem się szybko zgubić ogon. W końcu dojechałem do magazynu...

Bon Appetit!

Zawiozłem Salieriego do restauracji w New Ark. Jak zwykle czekały nas niezłe kłopoty. Rozwaliłem dwóch złych panów po prawej i jednego po lewej. Pobiegłem do tylnych drzwi (brązowe). Kucnąłem i rozwaliłem gościa, który właśnie przybiegł. Zostało jeszcze trzech do młócki. Ledwo starczyło mi na wszystkich kul. Zabrałem apteczkę, zebrałem broń i wybiegłem na zewnątrz. Załatwiłem gościa z karabinem maszynowym po lewej. Pobiegłem za róg i szybko rozwaliłem gościa siedzącego w aucie. Podbiegłem i wyłuskałem jeszcze jednego z karabinem (powyżej). Skierowałem się do domu Carlosa. Wywaliłem drzwi i zacząłem ścigać uciekiniera. Dopadłem go na zewnątrz i szybko wysłałem na tamten świat.

Happy Birthday!

Skierowałem się do Ralpha po potrzebny wózek. Pojechałem nim do doków w Central Island. Podszedłem do ochroniarza i pogadałem z nim, Skierowałem się do otwartych drzwi i skręciłem w prawo. Zbiegłem na dół do przebieralni. Zamieniłem się w żeglarza, ahaahha. Wróciłem do ochroniarza, przeszukał mnie i wpuścił. Przeszedłem na drugi koniec łodzi trzymając się prawej strony. Skierowałem się na drugi poziom i pobiegłem na sam tył łodzi. Podszedłem do drzwi po lewej. Wróciłem na pierwszy poziom i poszukałem żeglarza z niebieskimi jeansami. Poprosiłem go o klucz. Wróciłem do drzwi i otworzyłem je. Zabrałem Colta i zwróciłem klucz. Pobiegłem na trzeci poziom i chwilę poczekałem. Szybko załatwiłem, kogo trzeba i wróciłem na pierwszy poziom. Tam spotkałem się z Paulie'm i wróciliśmy razem na przytulny ląd.

You Lucky Bastard!

Poszedłem do Vincenzo po broń, a potem do Ralpha po nowe autko. Pojechałem z Paulie'm do Italian Garden Restaurant. Zatrzymałem się przy telefonie publicznym i zadzwoniłem. Wróciłem do auta i szybko pojechałem do baru. Zaciągnąłem tam ludzi Morello i wystrzelałem wszystkich... Pojechałem do Oakwood tam, gdzie Sergio spotyka się ze swoją kobietą. Poczekałem, aż facio przed domem skończy palić i wejdzie do środku. Wykorzystałem okazję, aby podłożyć bombę... Pojechałem do Rainbow Garden Restaurant z Paulie'm. Pojeździłem trochę, aby zgubić ogon i znowu wróciłem do baru. Salieri postanowił poprosić o pomoc profesjonalistów. Pojechałem za samochodem Sergio do doków. Rozwaliłem czterech gości i zabrałem ich broń. Dalej parłem przed siebie. W pewnym momencie przede mną zatrzymał się samochód z czterema chętnymi do zabawy panami. Pobawiłem się z nimi trochę i dalej biegłem siebie. Po prawej stał drewniany budynek. Załatwiłem natrętnego snajpera i podjechałem autem pod biały magazyn. Poczekałem, aż wyskoczy dwóch panów i przejechałem ich! Jechałem przed siebie, aż do budynku z czerwonym dachem. Rozwaliłem jeszcze dwóch gości i przeszedłem przez niebieskie drzwi najbliższego budynku. Przeszedłem przezeń (po drodze złapałem apteczkę z przebieralni) i rozwaliłem snajpera po lewej. Czterech niedobrych panów stało sobie na kontenerach, ale niedługo trwała ich idylla. Przesunąłem dźwignię, aby zmienić trasę i uwolniłem wagony. To na pewno zabolało Morello. Rozwaliłem pięciu gości przy magazynie. Poszukałem Sergio z tyłu magazynu. Po wszystkim zabrałem apteczkę z pokoju obok, wsiadłem do auta i wyjechałem z doków. Ludzie Morello starali się jeszcze mnie zatrzymać, ale zignorowałem ich. Pojechałem do warsztatu Bertone i przyjąłem kolejne zamówienie od mechanika. Po jego wykonaniu wróciłem do baru.

Creme De La Creme

Przyszedł czas na samego Morello. Zabrałem Pauliego i Sama do Vincenzo po jakieś konkretne gnaty. Pojechaliśmy razem do teatru, a potem śledziliśmy Morello w jego kuloodpornym aucie, aż do samego lotniska. Pobiegłem do hangaru i załatwiłem dwóch gości Morello. Pojawili się Paulie i Sam w aucie. Wskoczyłem do niego i pogoniliśmy za samolotem. Rozwaliliśmy dwa silniki maszyny i w ten sposób załatwiliśmy złego szefa raz na zawsze. Wróciłem do baru (mechanik miał dla mnie zdanie).

Election Campaign

Poszedłem do Vincenzo po karabin snajperski i Colta. Od Rapha dostałem nowy wózek, którym skierowałem się do więzienia. Przeszedłem na lewą stronę budynku i wszedłem do dziury. Wdrapałem się po drabinie do środka więzienia. Skręciłem w lewo i pobiegłem do biura. Przebiegłem przez dwie metalowe bramy. Wbiegłem na drugie piętro. Tu spotkałem czterech nieciekawych panów. Po krótkiej wymianie uprzejmości zaznajomiłem się z kolejnymi. Przeszedłem przez metalowe ogrodzenie po lewej i wbiegłem na trzecie piętro. Tu załatwiłem czterech gości i ciągle parłem przed siebie. Zgarnąłem apteczkę i wysadziłem ścianę. Kolejni dwaj oponenci do piachu i następne schody za metalową klatką. Na górze przeszedłem przez ostatnie drzwi. Wyciągnąłem snajperkę i namierzyłem cel. Właśnie przemawiał. Miałem tylko jedną szansę, wycelowałem w głowę i wypaliłem. Wróciłem na sam dół. Skierowałem się w lewo i strzeliłem w zamek przy drzwiach. Wyrzuciłem wszystkie bronie i wyszedłem. Policjant sprawdził mnie, ale nie znalazł nic podejrzanego, więc mogłem odejść. Pojechałem do warsztatu po kolejne zlecenie, a potem od razu do baru.

Just for Relaxation

Jak zwykle podreptałem do Vincenzo po gnaty i do Ralpha po auto. Pojechałem do Rauliego. Zaparkowałem samochód tak, aby zablokować ulicę po lewej stronie magazynu. Przyjechała ciężarówka i zatrzymała się przy moim aucie. Wyciągnąłem kierowcę i dałem mu w kość, aż oddał papiery. Zabrałem ciężarówkę i pojechałem z Paulie'm do Sama. Kiedy strażnik mnie przepuścił od razu pojechałem do magazynu z dwoma małymi wejściami obok głównej bramy. Zatrzymałem się przy facecie stojącym po prawej. Poprosiłem dwóch gości, by pomogli zdjąć skrzynki. Po wykonanej robocie zjawił się inspektor. Pogadałem z nim i załadowałem towar na samochód. Wyjechałem z doków i zaciągnąłem ogon tam, gdzie miałem spotkać się z Paulie'm i Samem. Pomogli mi wykosić natrętów. Skierowałem się do magazynu Salieriego.

Moonlighting

Skierowałem się z Paulie'm do First National Bank, a potem do sklepu z bronią Yellow Pete'a. Pojechałem do Lucasa po szybkie auto, a potem po Pauliego. Na samym końcu oczywiście do banku. Mieliśmy pięć minut! Przeszedłem przez drewniane drzwi i skręciłem w lewo. Rozwaliłem strażnika i zabrałem klucze. Przeszedłem przez pobliskie drzwi, skręciłem w lewo i załatwiłem kolejnego natręta. Pogadałem z Paulie'm i skierowałem się na drugie piętro (dwaj strażnicy szybko polegli). Skręciłem w lewo i przeszedłem przez pierwsze drzwi (z napisem „Director"). Pogadałem z gościem o kluczach. Bez większych oporów powiedział gdzie są. Zbiegłem do piwnic i przeszedłem przez metalową bramę. W końcu dotarłem do sejfu (oczywiście musiałem przejść po dwóch strażnikach)! Wróciłem do Pauliego i uciekliśmy do auta. Szybko pojechaliśmy do Palermo Club. W środku pogadałem z Paulie'm.

The Death of Art

Szybko uciekłem z miejsca zbrodni! Oczywiście nie mogłem zwracać na siebie uwagi, dlatego nie wyciągałem broni. Przebiegłem obok czterech policjantów. Nawet nie chciałem z nimi zaczynać. Wsiadłem do wozu i pojechałem do Yellow Pete'a po broń, a potem do Lucasa po cztery kółka. Ale najpierw musiałem pośledzić panią lekkich obyczajów w Corleone Hotel. Podążałem za nią w bezpiecznej odległości. Kiedy już wiedziałem, co trzeba wróciłem do Lucasa. Ten w zamian zdradził mi miejsce, gdzie stał Thor 812. Pojechałem do Chinatown. Otworzyłem bramę (siłą, żeby nie było niedomówień). Załatwiłem cztery psy i otworzyłem lśniące autko. Pojechałem do Sama. Rozwaliłem dwóch oponentów, a po chwili musiałem zmierzyć się jeszcze z trzema pozostałymi. Przebiegłem przez duże drzwi i zająłem się kolejnymi dwoma przeciwnikami. Zaraz potem wpadłem na czterech następnych, ale czego to już się nie robiło! Zbiegłem na dół, odwróciłem się i pobiegłem przed siebie. Dwóch panów zbiegło z głównych schodów. Chwilę potem grzecznie leżeli. Wbiegłem po dużych schodach na górę, a zaraz potem zbiegłem z powrotem. Zająłem się gościem z karabinem oraz tym na balkonie. Jeszcze jeden czaił się po prawej. Trzymałem się prawej, kucnąłem i parłem przed siebie. Załatwiłem jeszcze dwóch koleżków (to powoli zaczęło się robić nudne). Potem trzech... Przebiegłem przez galerię i skręciłem w prawo. Tu zatrzymałem się na chwilę, ponieważ spotkałem czterech gangoli. Cały czas biegłem przed siebie (kolejnych pięciu musiało polec). Skierowałem się w lewo i złapałem apteczkę. Wbiegłem wyżej i rozprawiłem się z karabinierem. Wszedłem do pokoju i skręciłem w prawo. Wyciągnąłem dobry, stary karabin. Strzelałem krótkimi seriami. Po jakimś czasie przeciwnik przestał strzelać. Poszedłem wzdłuż pozostawionych śladów i w końcu dopadłem oponenta. Poczęstowałem go ostatnią kulą. I tak kończy się moja historia.

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Dawno, dawno temu opatentowano urządzenie łączące rolę tarki, krajarki do warzyw, pułapki na myszy i muchy. Nie przyjęło się. Sto sześć lat później Nokia wypuściła N-Gage. Idzie mu trochę lepiej. [OG]

Zabawa według Sony'ego

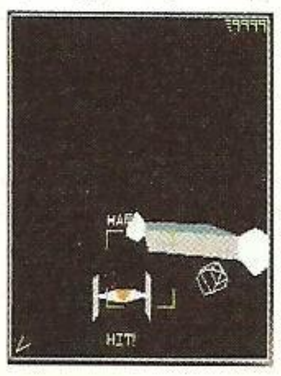
Sony Ericsson uruchomił serwis pozwalający bawić się w różne gry na telefonach w sieci. Wykorzystano w tym celu technologię sieciową Terraplay Move. Na razie można grać w dwa tytuły - Rally (dla czterech osób) oraz RC Battle (aż do ośmiu osób).
Wspomniane gry można pobrać z [**www.sonyericsson.com/fun**] i bawić się z ludźmi z całego świata.

Chaos Realms

Jest to najnowsza gra napisana w Mophunie (niewiele tego wychodzi). Wkroczycie w niej w fantastyczny świat i poprowadzicie bohatera przez siedemdziesiąt siedem (!) poziomów. Na każdym z nich będziecie musieli odnaleźć złoty klucz, który otworzy przejście. Spotkacie tu kilka rodzajów przeciwników, między innymi zombiaki, demony, diabełki oraz znajdziecie wiele przedmiotów. Po jakimś czasie Wasza broń zacznie się rozsypywać, więc trzeba będzie szukać nowej. Za każdym razem, gdy rozpoczniecie grę od nowa wszystkie levele zostaną wygenerowane losowo. Walka i eksploracja są oparte na systemie turowym. Gra jest dostępna na wszystkie słuchawki SE: T681, T300, T310, oraz T610.
Strona domowa: [www.binary-graffitti.com/chaosrealms]

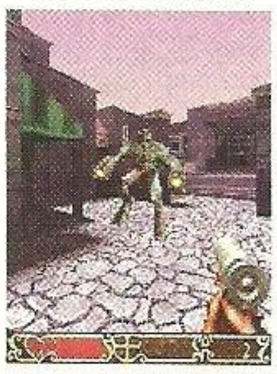
Star Warriors

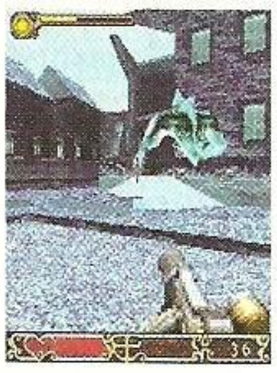
Elite Systems oświadczyło, że ma zamiar wypuścić grę strategiczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Akcja ma mieć miejsce w kosmosie, a wydarzenia, eksplorację i walkę gracz obejrzy w pełnym 3D. Brzmi nieźle, ale co z tego wyjdzie zobaczymy już niedługo. W Europie gra ta ma być dostępna w pierwszym kwartale 2004 r. Obsługiwać mają ją modele telefonów: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650; Sharp GX10, GX20; Sony Ericsson T610, Z600; Motorola V300, V500, V525, V600; Sagem: MyV65, MyV75. Na razie pierwsze dostępne informacje znajdziecie na [**www.elitesystemsltd.plus.com**]



Ashen

Coś dziwnego dzieje się mieście Seven River. Ta niegdyś spokojna mieścina jest teraz rozrywana przez konflikty oraz niezbadane zdarzenia. Ashen to, jak określają autorzy z Torus Games, horror shooter. Gracz wcieli się w Jacoba Warda, który ma za zadanie rozwiązać zagadkę tego miasta. Ta gra może namieszać w kieszonsolkowym świecie. Będzie to druga gra FPP, która wyląduje na N-Gage. W trybie dla jednego gracza zostało umieszczonych osiem rozległych poziomów, które mogą być także używane w trybie multiplayer. Gra dla jednego ma obfitować w szybkie akcje, straszne spotkania z przeciwnikami wyskakującymi zza rogów oraz doskonale zaprojektowane i zapierające dech w piersiach okolice. Jacob potrafi posługiwać się dziewięcioma rodzajami broni, między innymi dwoma rewolwerami trzymanymi po jednym w każdej dłoni, granatami i rakietnicą. Będzie mógł je wypróbować na siedmiu różnych przeciwnikach. Każdy z nich będzie charakteryzował się innym zachowaniem oraz indywidualnym AI. Pokonanie niektórych z nich będzie wymagało użycia „Ghost Vision", dzięki któremu Jacob będzie w stanie ujrzeć ukryte przedmioty i wrogów.





Jeśli chodzi o zabawę dla kilku osób, to oprócz ośmiu map znajdziecie w Ashen także dwie unikatowe, które odkryją się po przejściu całego tytułu. Bluetooth pozwoli zabawić się jednocześnie czterem osobom na jednej mapie.
Ashen zaoferuje również wsparcie dla N-Gage Arena, choć prawdopodobnie nie zagramy w deathmatch przez GPRS, tylko wyślemy na stronę swoje wyniki.

Imageon

Kolejne informacje o pierwszej karcie graficznej dla komórek. Przypomnijmy sobie, co potrafi nowe dziecko ATi. Imageon jest na tyle silny, aby ruszyć gry 3D, wspomagać robienie fotek i filmów wbudowaną kamerką oraz odtwarzać klipy w formacie MPEG 4.
Imageon 2300 jest pierwszym chipem przeznaczonym dla urządzeń przenośnych, które obsługuje OpenGL ES 1.0. Karta zostanie wyposażona w 2MB SDRAM.
Jak potężny będzie to sprzęt? Projektanci twierdzą, że spokojnie pociągnie Quake 1 z prędkością do 40 klatek na sekundę. Zatem zamknięto moc porównywaną do legendarnej karty - Voodoo 1 w urządzeniu, które bez problemów zmieści się w kieszeni.
Na obrazku macie prezentacje MotoGP, płynnie śmigającegp w OpenGL ES przy 25 klatkach na sekundę na „zwykłej" komórce dopalonej Imageon.
Ale Imageon już rośnie konkurencja, a jest nią...

PowerVR

PoverVR na urządzenia przenośne trafi już w tym roku. Nie wiecie, co to jest? PoverVR to technologia wykorzystana w Dreamcaście! Imagination Technologies PowerVR MBX (tak brzmi pełna nazwa) pozostawi GBA i N-Gage daleko w tyle. Podobnie, jak Imageon będzie wspierać OpenGL ES, co pozwoli na tworzenie skomplikowanych graficznie tytułów. Imageon 2300 był pierwszym zapowiedzianym chipem, na którego oprogramowanie będzie pisane w języku OpenGL ES, ale to PowerVR MBX 3D zadebiutuje wcześniej. Chcecie wiedzieć, co mówią twórcy tego rozwiązania? Proszę bardzo: „MBX ma o wiele więcej możliwości niż chip zastosowany w konsoli Dreamcast, a jego wydajność stoi na tym samym poziomie". Czy już niedługo zobaczymy porty Segi na wyświetlaczach swoich telefonów? Aby to potwierdzić powiedziano także, że urządzenie wyposażone w ARM9 i MBX jest w stanie „ruszyć" Quake 2. PowerVR już zainteresowały się takie korporacje, jak Intel, Texas Instruments, NEC, Sharp, STMicroelectronics, Renesas Technology oraz Frontier Silicon i niedługo zaczną wykorzystywać ten chip w swoich produktach. Już teraz wiadomo, że trafi do takich urządzeń, jak inteligentne telefony z Symbianem lub Windows Mobile, oraz komputery klasy PocketPC z Linuxem i Windowsem.

In your face!

A na koniec newsów coś szokującego. Oto obrazki z V-Rally na najnowszym modelu telefonu Sony Ericsson P900. Gra została przeniesiona z PS one przez firmę Ideaworks3D, tą samą, która spłodziła THPS na N-Gage oraz zastosowała swoje rozwiązania przy tworzeniu trybu online dla Tomb Raidera.

Gry, gry, gryyyy!

Prince of Persia

Gameloft coraz mocniej atakuje rynek gier na telefony. Widać, że mistrzowie już powoli duszą się w ograniczonym formacie Javy 1.0 i chcą coraz więcej. Dlatego ta odsłona Księcia została wydana na telefony z Symbianem (jest także dostępna na słuchawki z niższej półki) w formacie sis. Co to nam daje? Przede wszystkim o wiele lepszą grafikę oraz efekty dźwiękowe. O ile jeszcze pół roku temu gry na telefony były na poziomie pierwszego GameBoya. To teraz niebezpiecznie zbliżają się do tego, co prezentuje GBA. PoP jest konwersją ubiegłorocznego hitu, zatem historia jest dokładnie taka sama, jak na dużych konsolach. Zresztą nie tylko. Także umiejętności zostały przeniesione z trójwymiarowej wersji. Książe biega po ścianach, walczy, a co najważniejsze – jest w stanie cofnąć czas. PoP jest doskonałą grą. Absolutnie wszyscy, którzy widzieli ją w akcji są zachwyceni.
Ocena: 9/10
Wydawca: Gameloft

Mr. Driller

Kolejna konwersja z dużych konsol. Coraz ich więcej. O co chodzi? Mr. Driller jest połączeniem gry logicznej ze zręcznościową. Pan wiertniczy musi wywiercić jak najgłębszy dół.
Wszystko jest przedstawione schematycznie, dlatego nie kopiemy w ziemi tylko przebijamy jest przez warstwy kolorowych klocków. Przy okazji należy uzupełniać zapasy tlenu znalezionymi tu i ówdzie butlami (trzeba się spieszyć) oraz należy uważać, aby naszego wiertniczego nie przygniotły spadające klocki. Czasami trzeba się pogłowić, czasami mieć szybkie palce. Jedna sesja może trwać od pięciu minut do nawet godziny. Zatem Mr. Driller jest idealną grą na urządzenia przenośne. Zabieracie go ze sobą. Macie chwilkę, więc staracie się przejść na szybko. Jest dłuższa przerwa – kombinujecie, żeby zdobyć jak najwięcej punktów. Do wyboru są trzy głębokości – 500m, 1000m.
Spróbujcie, a nie pożałujecie.
Ocena: 8/10
Wydawca: Namco

Marvel Spider-Man

Dużo obiecywałem sobie po tym tytule. Miałem prawo – w końcu wszystkie Spidey'e, które wyszły od czasów PS one są dobrymi pozycjami. Niestety ktoś spaprał sprawę. I to bardzo.
Ach, to przecież Indiagames. Specjaliści od wykupywania licencji i deptania ich poprzez swoje wynalazki. Co zrobili Pajączkowi? Zmniejszyli go do rozmiarów mrówki, dali dwa ciosy i możliwość wypuszczania sieci. Przy okazji olali sprawę sterowania oraz zachowania przeciwników. Nie ma tu większego sensu, wątła historyjka nie zainteresowałaby nawet pięciolatka. Grafika to kilka szaroburych pikseli ków, na poziomie pierwszych „komputerów". Przecież dzisiejsze komórki potrafią o wiele więcej. Ogólnie jest nudno i nieciekawie. Zero przyjemności, zero magii, zero komiksowego klimatu. Proszę bardzo, mamy kolejny kotlet na szybko. Tylko trochę niedosmażony. Trochę szkoda, ale tym razem nie dajcie się nabrać na znany tytuł.
Ocena: 3/10
Wydawca: Indiagames

Nokia 6610

Jedna z nowszych propozycji Nokii, z kategorii „modna klasyka". Czy wynika z tego, że klasyka może być na fali i atrakcyjna dla ludzi „trendy"? Jak najbardziej. N6610 to ekskluzywność i funkcjonalność w jednym urządzeniu.

Charakterystyka:
Ekran: 4096 kolorów, 128x128
Klawisze: duże, bardzo wygodne
Pamięć: 725 kB
Wybór gier: duży, Java 1.0

Ciekawostki:
- Możliwość dołączenia kamerki, umieszczonej na kabelku od zestawu słuchawkowego
- Radio, które może grać przez zestaw głośnomówiacy

Plusy:
- Bardzo lekka.
- Pamięć na 150 SMS'ów

Minusy:
- MMS-y tylko do 30 kB
- Gry mogą mieć wielkość do 60kB

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.
Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Baldur's Gate Dark Alliance 2 — PS2

Cheat Menu
Przytrzymaj L1 + R1 + Trójkąt + Kwadrat + Kółko + X, Start, aby odblokować nietykalność i przeskakiwanie poziomów.

Podnoszenie poziomów
Przytrzymaj L1 + R1 + Trójkąt + Kwadrat + Kółko + X, L2.

Trudność: Extreme
Aby odblokować poziom trudności Extreme przejdź jeden raz grę. Aby zagrać na poziomie Extreme musisz mieć save'a z postacią, którą już przeszedłeś grę..

Postacie - Drizzt i Artemis
Aby odblokować Drizzta, przejdź grę na jakimkolwiek poziomie trudności. Żeby odkryć Artemis musisz przejść grę na poziomie trudności Extreme i zacząć potem nową grę. Aby zacząć zabawę nowymi postaciami ustaw kursor na Alessii Faithhammer i wciśnij Dół aby grać Drizztem i Dół, Dół gdy chcesz grać Artemis.

Goblin Commander — PS2

Cheaty
Przytrzymaj Dół L1 + R1 + Trójkąt + Dół przez kilka sekund, aby móc wklepać kody..
+100 złota: L1, R1, R1, R1, R1, L1, Trójkąt, L1, L1, L1
+100 dusz: R1, L1, L1, L1, L1, R1, Trójkąt, R1, R1, R1
+1000 złota i dusz: R1, R1, L1, R1, R1, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, L1, L1
Wyłącz „mgłę wojny": R1, L1, R1, R1, L1, L1, Trójkąt, Trójkąt, L1, R1
Tryb boga: R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1, Trójkąt, R1
Wybór poziomów: Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt
Spowolnienie: L1, L1, L1, L1, L1,Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, R1
Przyspieszenie: R1, R1, R1, R1, R1, L1, Trójkąt, R1, R1, R1

Max Payne 2 — PS2

Wszystkie tryby gry
Podczas zabawy wklep: Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, X, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, X, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo. Wejdź do menu i wybierz New Game – wszystkie tryby gry oraz poziomy są dostępne.

Specjalne zakończenie
Ukończ tryb Dead On Arrival aby zobaczyć specjalne zakończenie gry.

Spawn Armageddon — PS2

Cheaty
Spauzuj grę i wklep kod, prawidłowe wklepanie potwierdzi dźwięk.

Wszystkie bronie - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo
Niekończąca się amunicja - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo
Niekończąca się Necroplasma - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Prawo
Bezkrwawo - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Góra, Góra.
Odblokuj wszystkie komiksy - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Góra.
Wszystkie misje - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo.
Encyklopedia - Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół.

1080 Avalanche — GCN

Final Challenge
Można przejść od razu do finałowych wyścigów w trybie Match Race. Wystarczy wklepać poniższe kody w menu opcji.

Novice Final Challenge
Kod: JAS3IKRR

Hard Final Challenge
Kod: ZAUNIKFS

Expert Final Challenge
Kod: EATFIKRM

Extreme Final Challenge
Kod: 9AVVIKNY

Nowe stroje
Aby zdobyć dodatkowy strój dla którejś z postaci ukończ nią Hard Match Race.

Amped 2 — Xbox

Kody
Wyłącz cheaty: noCheats
Wyłącz kolizje: NoCollisions
Wyłącz wywrotki: NoCrashing
Szybsi snowborderzy: FastMove
Maksymalne statystyki: MaxSkills
Ślisko: Alllce
Niska grawitacja: LowGravity
Karuzela: SuperSpin
Wszystkie postacie: AllMyPeeps
Wszystkie filmy: Show Rewards
Bunny: Bunny

Nightshade — PS2

Stroje
Pierwszy strój Hibany: przejdź grę na poziomie trudności Normal.
Drugi strój Hibany: przejdź grę na poziomie trudności Hard.
Drugi strój Hisui: zdobądź wszystkie Clan Coins (jest ich 88).

Postacie
Hisui – przejdź grę na poziomie Easy.
Joe Mushashi – przejdź wszystkie poziomy w grze (jest ich 88).
Hotsuma – wsadź do konsoli kartę pamięci z zapisanym stanem gry z Shinobi i przejdź Nightshade na poziomie trudności Normal.
Przełamywanie bloku przeciwnika
Użyj ataku Hibany – Dół i kopniak, aby trafić przeciwnika nawet pomimo tego, że blokuje ataki. Po trafieniu tym ciosem można kontynuować jakimkolwiek kombosem.

Downhill Domination — PS2

Kody
Podczas jazdy wklep następującą kombinację: Góra, Trójkąt, Dół, X, Lewo, Kółko, Prawo, Kwadrat.
Na ekranie pojawi się informacja Cheats Unlocked. Teraz możesz wklepać jeden z poniższych kodów, aby uzyskać interesujące efekty. Kody starczają na tylko jeden przejazd.

Antygrawitacja: Dół, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Góra
Królicze skoki: Góra, X, Lewo, Kwadrat, Góra
Mega odbicia: Lewo, Kwadrat, X, Góra, Trójkąt
Super flip: Prawo, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Kwadrat
Dopalacz: Dół, Lewo, Lewo, Prawo
Lepsza broń: Góra, Dół, Lewo, Lewo, Prawo
Więcej na paku trików: Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
Butelki w dłoń: Góra, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
Przywrócenie energii: Dół, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo
Pasek trików naładowany na maksa: Dół, Kwadrat, Kwadrat, Lewo, Kółko
Walka zabroniona: Lewo, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Lewo
Pełno butelek: Góra, X, Lewo, Lewo, Kółko, Kółko
Więcej kasy: Prawo, Góra, Góra, Kółko, Kółko, Kwadrat
Szybciej, szybciej: Dół, Trójkąt, Prawo, Prawo, Kwadrat
Niekończąca się energia: Dół, Trójkąt, Lewo, Lewo, Kwadrat

S.O.C.O.M. II US Navy Seals — PS2

Galeria
Ukończ grę na poziomie trudności Commander.

Postacie
Sabre – ukończ misję w Albanii w randze Komandora (Commander).
Pius Platz - ukończ misję w Albanii w randze Porucznika (Lieutenant).
Feral – ukończ grę w randze Admirała (Admiral).
Quixada Christo – ukończ misję w Brazylii w randze Komandora (Commander).
Reaver - ukończ misję w Algierii w randze Komandora (Commander).
Algerian Officer - ukończ misję w Algierii w randze Porucznika (Lieutenant).
The Specialist (Flatfoot) - ukończ misję w Rosji w randze Komandora (Commander).
Valeska Lukanov - ukończ misję w Rosji w randze Porucznika (Lieutenant).

Bronie do single playera
Uzbrojenie SEAL'sów: ukończ grę w randze Chorążego (Ensign).
Uzbrojenie terrorystów: ukończ grę w randze Porucznika (Lieutenant).
Uzbrojenie SAS'u: ukończ grę w randze Komandora (Commander).
Uzbrojenie Specnazu: ukończ grę w randze Komandora (Commander).
MGL (potężny granatnik): ukończ grę w randze Kapitana (Captain).
OICW (super broń przyszłości): ukończ grę w randze Admirała (Admiral).

R-Type Final — PS2

Nietylakność
Spauzuj grę, przytrzymal L2 i wklepuj: Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, L1, Góra, Góra, Dół, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, L1.

Dragon Ball Z Budokai 2 — PS2

Odblokuj wszystko
Wejdź do Skill Shop trzymając przycisk L2. Bulma będzie coś gadał, ale wyjdź, przez cały czas trzymając wciśnięte L2. Ponownie wejdź do sklepu i tak w kółko i na olejno, a procent kapsuł w Twoim posiadaniu będzie się powiększał. Dzięku temu odblokujesz także fuzje, postacie i inne ukryte rzeczy.

Voodoo Vince — Xbox

Nieskończone życia
Spauzuj grę i klep: X, R, L, A, A, X, Y, Biały, B, L, R, Czarny, Góra, Góra, Dół, Lewo, Prawo.

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o Soul Calibur 2

Namco bije Tecmo na głowę! [Vince]

Powyższe stwierdzenie w ustach takiego maniaka serii firmowanych przez Tecmo jak ja może brzmieć cokolwiek podstępnie, więc śpieszę z wyjaśnieniami. Zauważyliście zapewne na wszelkich ilustracjach i animacjach, że design postaci (w szczególności żeńskich) w serii Soul Calibur przechodzi z części na część ewolucję – to oczywiście zjawisko pozytywne, ale w przypadku, gdy zmiany zmierzają w odpowiednim kierunku. I o ile każdy może mieć własne zdanie na temat generalnych zmian w wyglądzie, o tyle w kwestii „atrybutów przednich" głównych postaci żeńskich - Taki i Ivy - panowie z Namco chyba zabrnęli w ślepą uliczkę. Nie dość, że teraz spokojnie wprawiają one zawodniczki z serii DOA w kompleksy, to powoli zaczynają przeczyć prawom fizyki i fizjologii. Bo czy możliwe jest w tym przypadku takie latanie w powietrzu po całej arenie jak to robi Taki? Nie zmienia to faktu, że robi to bardzo skutecznie i jej salta są nie tylko efektowne, ale i zabójcze.

LEGENDA
Podstawowe oznaczenia:
d, t, p, g, g/t, g/p itd. - kierunki
A - cięcie poziome (horyzontalne)
B - cięcie pionowe (wertykalne)
K - kopniak
G - blok

+ - przyciski wciskamy jednocześnie
_ - wciskamy albo jeden albo drugi przycisk
~ - przyciski wciskamy natychmiast po sobie
> - wciśnięcie przycisku można opóźnić
: - przycisk trzeba wcisnąć w dokładnie określonym momencie
[] - dany przycisk można przytrzymać, aby uzyskać jakieś specjalne właściwości

8WR - 8-way run - poruszanie się po arenie w ośmiu kierunkach
FC - cios wykonywany podczas kucania
WS - cios wykonywany podczas wstawania
WJ - cios wykonywany podczas skakania
WL - cios wykonywany podczas lądowania
BK - cios wykonywany plecami do przeciwnika

GB - Guard Break - cios rozbijający blok przeciwnika
CH - Counter Hit - uderzenie przeciwnika, gdy ten wykonuje jakąś czynność (ruch, cios, rzut)
JF - Just Frame - przycisk trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie
GI - Guard Impact - generalnie wykonuje się go tak samo wszystkimi postaciami, ale są również ciosy, które same z siebie mają taką właściwość

Podstawowe techniki dla wszystkich:
A+B+K - Soul Charge (SC) - "ładowanie się" (ma trzy poziomy, przerywamy ładowanie wciskając G)
p+G; t+G - Guard Impact (GI) - odpowiednio: wysoki i niski
g+G - odbicie się od ściany (stojąc plecami)
g+G_d+G - szybkie wstawanie (odturlanie) z ziemi w górę i w dół, działa też na ścianie

Niektóre wyrażenia używane w tekście:
stun - oszołomienie - są różne rodzaje stunów, ale nie będziemy dokonywać rozróżnienia
juggle - uderzanie przeciwnika będącego w powietrzu
custom - wymyślona przez gracza kombinacja technik
side-step - ruch na bok (g_d)
high, mid, low - poziomy uderzeń - odpowiednio na poziom: wysoki, średni i niski
postawa - specjalna poza przyjmowana przez postać (może też być w ruchu), która pozwala na wyprowadzanie nowych ciosów
przebicie - występuje gdy nasz cios ma większy priorytet niż cios przeciwnika wykonany w tym samym momencie

TAKI

Zawsze miałem słabość do kunoichi w bijatykach, a Taki była chyba pierwszą z nich. Jeżeli chodzi o styl walki to sprawa wygląda tutaj podobnie jak z Talim – trzeba się konkretnie namęczyć, żeby zadać większe obrażenia i nie oberwać jakiejś potężnej kontry w plecy od Nightmare'a czy Mitsurugiego. Te wysiłki rekompensuje jednak przyjemność gry – to postać wyjątkowo mobilna i bogata w zagrania. Podziękowania przy okazji tego opisu lecą do **Swaymana** – człowieka, który wymiata nie tylko w Tekkena.

Taki to postać stworzona do ciągłego ruchu, tak więc gdy się nie porusza to najczęściej oznacza, że jest już martwa. Brak zasięgu rekompensuje szeroki garnitur ruchów i postaw, zaś z bliska mało, która postać jest w stanie przerwać jej ataki. Dlatego trzeba dążyć do jak najbliższych kontaktów z przeciwnikiem, ale nie za wszelką cenę! To nieprawda, że Taki jest bezpieczna podczas wykonywania swoich manewrów – byle jaki cios wertykalny pozbawi nas złudzeń gdy turlamy się do przodu, a nic tak nie boli jak rzut z powietrza Ivy podczas naszego salta. Zacznijmy więc od charakterystyki jej postaw (można do nich przejść również po niektórych ciosach – będzie to zaznaczone w tekście):

1) **Possession Stance (PO)** – wciskamy **d, d/t, t**. Jej podstawowa postawa jest bardzo elastyczna i pozwala na uniknięcie ciosów horyzontalnych. Zaś techniki, które musicie znać to:
- **p_d_g** – opcje ruchu w każdą z tych stron są niezwykle przydatne – mamy po nich dostępne wciąż techniki wyprowadzane z PO, a jednocześnie nie jesteśmy łatwym celem stojąc w miejscu. Dash do przodu można przerwać w dowolnym momencie wciskając t.
- **A** – cięcie horyzontalne na mid o niezłym zasięgu – warto stosować na side-stepujących, bo nawet, gdy nie trafimy to znajdujemy się w bezpiecznej odległości od szarżującego przeciwnika. Poza tym nieźle unika, a nawet jeszcze lepiej poprzedzone którąś opcją ruchu.
- **B** – ten cios nie unika i nie namierza przeciwnika, ale za to mamy po nim gwarantowane podcięcie, zaś po naładowaniu staje się nieblokowalny.
- **K** – kolejna opcja – bardzo szybki cios nogami, doskonały do kombinacji łączonych, nawet, jeżeli nie zadaje dużych obrażeń.
- **d+K** – raczej słabe podcięcie, ze względu na czas, jaki wymaga do wyprowadzenia – każdy zdąży je zobaczyć i zablokować. Czasem można użyć po podbiegnięciu do przodu, gdy przyzwyczaimy przeciwnika do **A** lub **K** lub rzutu.
- **A+B** – świetny cios nieblokowalny – idzie na mida oraz nieźle namierza przeciwnika. Jest też niesamowicie szybki i wywala z ringu. Czego chcieć więcej? Dodatkowo opcja przerwania go wciśnięciem **G** daje nam więcej możliwości mieszania – możemy próbować zapodać rzut albo np. **d/t+A**.
- **A+K** – kolejne szybkie zagranie (oba uderzenia na mid) i jakie obrażenia!
- **g+K, A** – to już szybkie nie jest, a dodatkowo bardzo widoczne. Ale dość efektowne i zadaje niezłe obrażenia, co może Was skusić do użycia od czasu do czasu – szczególnie na nadmiernie kucającego przeciwnika.
- **A+G_B+G** – rzut z postawy – generalnie doskonały przy każdej okazji, gdy znajdujemy się w odpowiedniej odległości od przeciwnika, bo wyrwać się z niego jest trudno, a mało kto się spodziewa takiego zagrania mając w pamięci inne ciosy wyprowadzane z tej postawy.

2) **Stalker Stance (ST)** – wciskamy **A+B** lub **g_d+A+B**. Salta, mimo, że nie wyglądają, są bardzo przydatne, szczególnie na sztywniaków, którzy starają się trzymać nas na dystans (Nightmare, Ivy). Możemy też poodbijać się od ścian i ewentualnie wtedy zaatakować.
- **B** – ostre pikowanie w ciół, ciężkie do skutecznego posadzenia w walce. Obrażenia średnie, za to można tym wywalić z ringu. Ale trafcie tym najpierw.
- **K, A** – to jest za to niezła opcja, ponieważ pierwsze uderzenie ładnie namierza i jest bezpieczne, a drugie praktycznie zawsze siada, gdy pierwsze trafi. Bardzo duże obrażenia i możliwość wywalenia z ringu czynią je podstawowym zagraniem z ST.

3) **Windroll Stance (WR)** – wciskamy **B+K**. Turlanie się do przodu pozwala nam na uniknięcie wysokich ciosów i konkretnie przybliża nas do przeciwnika.
- **B, B, B; B, K, [B]** – standardowe akcje Taki, mało przydatne jednak ze względu na opóźnienie jakie nam serwują. Jeżeli trafimy pierwszym to w porządku, jeżeli nie to combo w plecy. Chyba nie warto się stresować.
- **A** – szybki cios, stosowany jedynie jako przerywnik. Możemy po nim przejść od razu do PO i zacząć zgadywankę rzut/kopniak albo nieblokowany.
- **p+K, K, K** – fajna, niestandardowa kombinacja (high, low, high), którą dodatkowo można przerwać po dwóch kopniakach i przejść do PO (wciskając **d, d/t, t**). Warto stosować, często wykorzystując przejście do postawy, z której odpalić można rzut albo **A+K**.

4) **Windroll-Side Stance (WRS)** – wciskamy **d_g+B+K**. To już jest zdecydowanie bezpieczniejsze od WR, a i ciosy wyprowadzane z tejże postawy są warte uwagi.
- **A+B** – przejście do ST.
- **A** – niezły cios, który sam z siebie dodatkowo unika, a i nieźle zbiera robiących side-step. Warto używać, ale z umiarem, jako że łatwo się pod tym schylić.
- **K, A** – bardzo konkretna kombinacja – unika ciosów na low, jest w całości gwarantowana i ring-outuje. Niekiedy jednak drugi cios potrafi nie trafić. Inna sprawa, że nie musimy go robić, ponieważ pierwszy powoduje stuna i można posadzić po nim coś w stylu gwarantowanego B z WR.

Przejdźmy do charakterystyki najważniejszych ciosów Taki z podstawowej postawy:
- **A, A>B; p+A, A, B; A, A>p+B; A, B, B; A, B, K** – krótkie kombinacje stanowią sedno gry Taki. W większości na CH wchodzą całe (nieopóźniane oczywiście), a biorąc pod uwagę, że **A** u naszej ninja jest bardzo szybkie, przeciwnik często dostaje całe comba, przerywające jego atak. Dwie ostatnie kombinacje charakteryzują się doskonałym ściąganiem kucających przeciwników – warto więc przyzwyczaić ich do kucania gdy odpalamy pierwsze **A** by móc posadzić łatwo midową kontynuację w postaci np. **B, K**.
- **A, A, t+B+K, A, d, d/t, t** – niesamowicie rozbudowane combo – po trafieniu **t+B+K** przeciwnik leci wysoko do góry i pozwala to na posadzenie jakiegoś juggla. Jednak piącha jest bardzo widoczna, więc należy czasem ją przerwać – odpalenie w tym momencie **A** daje nam dodatkowo możliwość przejścia do PO i zaatakowania dość bezpiecznym **K** albo **d+K**, którego w tym momencie najczęściej nikt się nie spodziewa.
- **B>B>B; B>A, A; B, A, [K]_p+K; B, K, A** – kolejne serie (a to jeszcze nie wszystkie) przeznaczone do dziobania energii przeciwnika. Oczywiście należy używać ich wymiennie – owocuje to przeważnie tym, że przeciwnik stoi jak osioł i stara się blokować wszystko wysoko. Wtedy użyteczna jest druga kombinacja (ostatnie uderzenie na low), ewentualnie możliwość przerwania lub przejścia do PO albo ST. Możemy też posadzić rzut po odpaleniu pierwszych dwóch ciosów. Zaprawdę, możliwości jest multum.
- **d+A, K** – podwójne uderzenie na low, nie do przerwania, na CH siada całe. Dodatkowo warto zauważyć, że praktycznie gwarantowane mamy po tym **WS+K**, które, jeżeli przeciwnik ruszy do ataku, na CH ładnie stunuje i daje nam możliwość męczenia oponenta na ziemi.
- **p, p+A, A** – dwa ciosy z rozbiegu, które wydają się bezużyteczne, ale gdy dochodzi nam możliwość przejścia do PO zarówno po pierwszym jak i drugim uderzeniu to stają się ważnym elementem rozgrywki. No i pozwalają dość bezpiecznie zbliżyć się do przeciwnika.
- **WS+A, A, A** – doskonała kombinacja, która wchodzi cała na CH. W momencie wstawania z ziemi lub po wykonaniu jakiś ciosów pozostawiających nas w parterze. Czasem można przerwać po pierwszych dwóch uderzeniach i przejść do PO. Używamy wymiennie z **WS+K**.
- **d/p+B** – standardowy juggle-starter. Jeżeli chodzi o męczenie lecącego przeciwnika to nie jest z tym dobrze po tejże wybitce – tylko zwykłe **A, A** siądzie zawsze.
- **p, p+B** – jakby krzyk mógł zabijać to ten cios byłby fatality. Ma niezły zasięg i obrażenia też są konkretne. Wyprowadzany jest dosyć szybko i z biegu, więc skuteczny po ominięciu zagrania przeciwnika. Czasem można próbować **p, p+K**.
- **p, p+B+G** – Human Trampoline teraz wykonywany jest łatwiej, a wygląda tak samo zabójczo. Dodatkowo można robić ten rzut z dalszej odległości, ponieważ i tak dociskamy przód na początku kombinacji.
- **p, p+K** – ten cios jest przeklinany przez przeciwników Taki. Ma zasięg na całą arenę, zbiera side-step, wchodzi w całości i zadaje kosmiczne jak na tę postać obrażenia. Dodatkowo można stosować go na lecącego przeciwnika. Niektórzy używają go zaraz po odbiciu się od ściany – przeciwnik najpewniej zaatakuje myśląc, że Taki jest bezbronna i dostanie całość na CH.
- **WS+K** – doskonała wstajka, po której na CH mamy możliwość dobicia leżącego. Super priorytet pozwala na dość bezstresowe używanie jej, a na bloku odpycha oponenta, czyniąc nas prawie zawsze bezpiecznymi.
- **t+B+K** – wspomniana już wybitka idąca na low. Co można zastosować po niej? A chociażby cios nieblokowalny: **t, d/t, d, d/p, p+B**, który jednak nie zawsze siądzie, albo coś w stylu **d, d/t, t+A, d+K**, które nie daje takich obrażeń ale wygląda po prostu kozacko.
- **(8WR)g/t_d/t+B, K** – oba ciosy idą na mid i do tego zawsze wchodzą całe, co biorąc pod uwagę obrażenia jest warte zastosowania. Niesamowita szybkość i priorytet tego ciosu stanowią o jego po prostu niezbędnym nadużywaniu.
- **(8WR)g/p_d/p+K** – ciekawa opcja wybicia przeciwnika. Idzie na mid, a w przypadku bloku jesteśmy bezpieczni. Mimo, że nie jest szybki warto go używać nawet, gdy nie mamy pewności, że siądzie. Istnieje też możliwość przejścia do PO (wciskając standardową kombinację) i kolejnych manewrów.

Taki ma dużo więcej zagrań, chociaż czy użytecznych to kwestia do dyskusji. Warto jednak wypróbować wszystkie, bo w przypadku naszej ninja nie trudno o jakiś nowy patent. Grając każdą postacią łatwo jest popaść w schemat, a ten wiadomo - jaki by nie był dobry i tak zostanie rozgryziony prędzej czy później. Jednak rzadko kiedy boli to tak jak w przypadku Taki – nie pozwólcie żeby tak się stało.

ISABELLA VALENTINE

Ivy, w końcu angielska arystokratka, jest zimna, wyniosła i niedostępna. A jeżeli chodzi o kwestie walki to totalne przeciwieństwo kobiety-ninja –

maksymalnie sztywna, za to o kosmicznym zasięgu i niezłym damage'u. Zdecydowanie postać nie dla wszystkich, za to wynagradzająca godziny treningu i opracowywania combosów. Warto się nią zainteresować nie tylko ze względów estetycznych.

Poradnik do Ivy to osobna sprawa – z jednej strony mógłby zająć kilka stron, z drugiej w sumie nie używa się nią szerokiej gamy zagrań. Z jednej strony oczywiste wydaje się być trzymanie nią na dystans i granie mocno defensywne, a z drugiej okazuje się, że to postać wyjątkowo indywidualna i każdy gra nią inaczej (w przeciwieństwie do np. Mitsurugiego czy Cassandry, którzy sami z siebie narzucają pewien styl rozgrywki). Dlatego opiszę tutaj tylko podstawowe ciosy i akcje, a jak je wykorzystać i połączyć to na pewno wyjdzie Wam „w praniu". Opisy postaw na końcu.

- **A, [A], d_g_t_p** – zwykłe machnięcia u Ivy nie są już takie zwykłe – mimo, że wolne pozwalają na przejście do jej poszczególnych postaw. Przytrzymując drugie **A** znajdziemy się w WP zaś dociskając dowolny kierunek przejdziemy do SR.
- **p, p+A** – niezły cios, jeżeli przeciwnik side-stepuje. Na CH daje nam możliwość dodania gwarantowanego **d+B**. Niestety dość znaczne opóźnienie czyni ten cios średnio przydatnym.
- **d/t+A, A** – dobrze znana akcja Ivy, wchodzi cała na CH. Niestety nie daje nam żadnych dodatkowych możliwości mieszania, więc używamy tylko żeby trochę pomęczyć przeciwnika – w odpowiedzi i tak nam nic nie zrobi.
- **d+A+B** – bardzo szybki cios, zadający poważne obrażenia. Ma znaczny priorytet i jest całkowicie bezpieczny na bloku. Z krótkiego dystansu absolutna podstawa, biorąc pod uwagę, że mamy możliwość na CH posadzić po tym dodatkowo rzut z powietrza (**g+B+K**).
- **t+A+B, [B]** – dosyć chamskie zagrania, ponieważ przeciwnik nie może na bloku nic zrobić, a na domiar złego (dobrego?) i tak dostanie ostatnim ciosem. Po przytrzymaniu zakończenie staje się ciosem nieblokowalnym, jednak ten można obejść.
- **d/t+A+B** – przez wielu uważane za przegięte zagranie, ze względu na fakt, że idzie na low, jest niesamowicie szybkie i dodatkowo pozwala na odpalenie dodatkowych gwarantów na CH – chociażby jeszcze jednego **d/t+A+B**.
- **d+A+K** – doskonałe podcięcie – nadużywać. Praktycznie zero minusów.
- **p+[B], g_d** – Ivy ma zasięg. Trzeba to wykorzystać – a najlepiej właśnie tym ciosem. Nie można go ominąć side-stepem, jeżeli dorzucimy kierunek. Za to można to zbić(!), ale mało kto o tym wie, więc „cicho sza!".
- **d/p+B** – podstawowe wybicie Ivy jest bardzo słabe, chyba, że wejdzie na CH – wtedy standardowo pakujemy rzut z powietrza za bardzo poważną ilość energii.
- **p, p+[B]** – na CH wysoko wybija przeciwnika i wsadzamy standardowy rzut. Po przytrzymaniu przechodzimy do ST i możemy posadzić coś równie mocnego, ale dużo trudniejszego – mianowicie: **B, p+B, t+B, p+B, t+B** – wygląda elegancko, ale zrobić to powyżej trzeciego uderzenia graniczy z cudem.
- **t, t+[B]** – doskonałe zagranie pozwalające na przejście do WP, a po przytrzymaniu do SR. Zmusza przeciwnika do kucnięcia, więc jest bezpieczne. Można nadużywać, jednak nie z daleka, oraz w ogóle w momencie, gdy przeciwnik jest w stanie łatwo je ominąć (największa wada tego zagrania).
- **t, t+[B+K]** – bardzo dalekosiężny cios. Posadzić go całego, nawet bez CH, nie jest tak trudno, a gwarantowany mamy „rzut ściągający". Obrażenia rosną do konkretnych rozmiarów, a dochodzi nam jeszcze możliwość nieblokowańca na maksymalnym naładowaniu. Oczywiście na nikogo to nie wchodzi, więc się tego nie robi, ale kto wie... Może na jakiegoś leżącego przeciwnika, który spanikuje i źle wstanie?
- **d_d/t_d/p+[B+K]** – trzy zagrania pozwalające na „atak znikąd". Na trafieniu pozwalają na dorzucenie kolejnego **d+B+K**, zaś, gdy trafimy za przeciwnika dostajemy darmowy cios nieblokowany, jednak łatwy do uniknięcia (zwykłe kucnięcie).
- **p+[B+K]** – kolejny cios o kilometrowym zasięgu, który po Soul Charge'u staje się nieblokowalny. Zamienia się w rzut i przyciąga przeciwnika, zaś trafiony w plecy powoduje automatyczny rzut... w plecy. Niektórzy podczas animacji przyciągania starają się wbuforować kombinację rzutu Summon Suffering i niektórym rzeczywiście to wychodzi.
- **p, p+[K]** – kopnięcie a la Brian z Tekkena. Ładnie wywala w lewo z ringu i zbiera side-step, aczkolwiek można się pod nim schylić, więc trzeba uważać.
- **t+K** – spory priorytet i szybkość czynią ten cios zmorą przeciwnika, szczególnie, jeżeli za jego plecami znajduje się przepaść. Niestety idzie na high, ale nie można mieć wszystkiego.
- **K~d** – kozacko wyglądająca dobitka. Wykonana na stojącego przeciwnika nic jednak nie daje, więc używamy jedynie na leżących.
- **(8WR)g_d+A, t** – doskonałe zagranie, idzie na mid, tak więc nie ma możliwości ominięcia go już w żaden sposób. Ściąga biegających po arenie, na trafieniu zamienia się w rzut (dociśnięcie tyłu da nam jego wariację). Zdecydowanie warte nadużywania na szybkie postacie, bezpieczeństwo na bloku również zapewnione.
- **(8WR)d/p_g/p+A** – super zagranie z 8WR – stunuje nawet bez CH, pozwala na posadzenie gwarantowanej akcji pod tytułem: **(8WR)g_d+B, g+B+K**.

Postawy Ivy są niezbędnym elementem jej movelisty – przestudiujecie je dogłębnie. Trzeba dobrze widzieć, kiedy można przejść do danej stancji, jako że Ivy nie może blokować podczas przebywania w nich (poza WP oczywiście) i może to mieć bolesne konsekwencje.

1) **Whip State (WP)** – wciskamy **d, d/t, t** lub **B+K**. Jest to jej druga podstawowa postawa, której opanowanie jest po prostu konieczne. Co ciekawe istnieje tutaj pewien bug, który odpowiednio wykorzystany powoduje latanie brzydkich wyrazów w kierunku panów z Namco. W momencie, gdy jesteśmy w WP należy wcisnąć szybko K~G – spowoduje to, że graficznie miecz Ivy powróci do postaci standardowego miecza, ale naprawdę będzie rozpuszczony i będzie możliwe wykonywanie ciosów z WP. Spróbujcie i nauczcie się to wykorzystywać – przeciwnik nie będzie wiedział, co się dzieje.
- **A+B** – bardzo szybkie zagranie, zbierające side-step – najlepsza opcja z tej postawy.
- **A+K** – rzut na low o kosmicznym zasięgu. Warto go używać na blokujących wysoko, również z wykorzystaniem powyższego buga – zdziwienie będzie bardzo widoczne na twarzy przeciwnika.

2) **Spiral Serenade (SR)** – wciskamy **A+B**.
- **A** – wysoki cios, który daje nam możliwość na przejście do ST. Jak przeciwnik zablokuje to możemy próbować posadzić **K** z SR, którego w tym momencie nie da się przebić.
- **B, B** – doskonałe zagranie, wchodzące w całości nawet bez CH. Ma duży priorytet i warto je stosować praktycznie zawsze z tej postawy. Siada też jako gwarant po **K** z SR na CH.
- **K** – ultraszybkie zagranie, doskonale stopujące napierającego przeciwnika.

3) **Spiral Tribute (ST)** – wciskamy **A** będąc w SR. Świetna postawa!
- **A** – mega-szybki cios, zostawiający nas w SE. Nie da się go w żaden sposób obejść, a priorytet pozwala na bezstresowe używanie. Dodatkowo przechodzimy do SE, z której to postawy możemy odpalić coś w stylu **p, p+K**.
- **d+A** – kolejny szybki cios, który zasięgiem obejmuje całą arenę, a do tego idzie na low i wywala z ringu!
- **K** – kopniak powodujący stuna na CH. Dobry jako cios stopujący (jak większość kopniaków Ivy z resztą).
- **B, B, B** – kilka poważnych razów biczem. Wchodzą wszystkie, ale najpierw trzeba to wykonać... Zaś wersję trudniejszą (o której była mowa przy okazji **p, p+B**) jest wykonać jeszcze ciężej. Mówiłem na początku coś o godzinach treningu...

4) **Serpent's Embrace (SE)** – wciskamy np. **d, d/t, t+[B]** lub **A** z ST.
- **A, A** – podstawowe zagranie z SE jest standardowo wyposażone w daleki zasięg i zbieranie side-stepu. Ogólnie rzecz biorąc to side-stepowanie przy Ivy jest w większości przypadków pozbawione sensu.
- **d+A** – rzut na low, który można zablokować kucając.
- **[B]** – po naładowaniu zamienia się w przyjemny cios nieblokowalny, który ładnie działa na wstających. Ale jak każdy taki cios jest wolny, więc trzeba wyczekać odpowiedni moment, aby go użyć.
- **K; p, p+K** – bardzo miło wyglądające barki. Drugi juggluje. Mają, jak to barki, niesamowity wręcz priorytet. Jeżeli drugi wybije to możemy posadzić od razu pierwszy.
- **A+B** – cios nieblokowalny o zasięgu teraz już naprawdę na całą arenę. Jej najlepszy nieblokowaniec (a ma ich chyba z dziesięć, więc konkurencja jest), który jest wyjątkowo użyteczny na wstającego przeciwnika, lub takiego co standardowo blokuje co się da i boi zaatakować – wybijcie mu to z głowy.
- **B+K; t_p+B+K** – jak to genialnie wygląda... Szkoda, że z zastosowaniem tych zagrań jest już gorzej. Jednak po znacznym oddaleniu się przeciwnika od nas (np. gdy dostanie bara) można spróbować.

Mało która postać w Soul Calibur 2 polega na swoich postawach w takim stopniu jak Ivy (praktycznie zawsze znajduje się w którejś z nich). To, oraz dodatkowo fakt, że nie jest zbytnio mobilna, powodują, że trzeba poświęcić sporo czasu zanim zacznie się regularnie wygrywać naszą arystokratką. Ale po prostu nie ma lepszego wyboru, jeżeli mamy skłonności sadystyczne.

SEUNG MINA

Kontynuujemy kobiecy maraton w dzisiejszym numerze. Seung Mina nie jest tak hojnie „wyposażona" jak Taki czy Ivy, ale i tak wygrywa rankingi popularności postaci z Soul Calibura. Trochę dziwne więc, że twórcy nie zdecydowali się umieścić jej w pierwszej wersji gry na automaty. Zapewne niezmierzoną konsekwencją tego ruchu stał się zakaz używania jej oraz Sophitii (ten sam przypadek) na niektórych turniejach. Bardzo dziwne posunięcie zważając na staż tychże postaci w serii. Koniec końców nie musimy brać udziału we wszystkich turniejach. Wracając do głównego wątku, Mina nie została wyposażona w tyle nowych zagrań, co Kilik, ale dostała za to takie ciosy, których jej męski odpowiednik może tylko pozazdrościć.

Granie nią nie ma wiele wspólnego z grą Kilikiem, ale jest kilka identycznych ciosów, które tutaj ominę, a o których pamiętać jednak trzeba.
- **A, A, B** – przecudowna kombinacja, która wchodzi cała na CH, juggluje i posiada spory zasięg. Zdecydowanie combo, którego należy nadużywać, szczególnie, że atak **A** Miny jest dość szybki i potrafi wciąć się między ciosy przeciwnika. Juggle sadzimy po tym standardowe, tzn.: **p, p+A; p+K~B; p+B+K**.
- **d/p+B** – jedno z najszybszych wybić w grze, o bardzo dużym priorytecie – można to zaobserwować, gdy cios ten rozbija ciosy przeciwnika. Uderza również leżących. Niektórzy stosują też w jugglach jako jedną z mocniejszych(!) kontynuacji. Same superlatywy.
- **B, B** – zwykła kombinacja, jednak z uwagi, że jest to midowe combo i siada całe na CH warto o nim wspomnieć. Używamy symbolicznie, w celu wydziobania jak najwięcej energii u przeciwnika.
- **B~A** – nowy cios Seung Miny, o którym Kilik śni po nocach. Stunuje na CH, ma niesamowity zasięg, a przy egzekucji tego ciosu Mina unika niektórych ataków na high. Kontynuować możemy **p+B+K; p, p+B** albo ładowanym **t+[B]** – damage wychodzi z tego naprawdę ładny.
- **p+A, K** – takie małe naturalne combo, jednak szybkie i o dużym priorytecie, o czym pamiętajcie przy stopowaniu ataków przeciwnika.
- **d/p+A_A~A** – doskonały mid, który namierza stepujących w jej lewą stronę. Druga wersja jest trudniejsza, ale nie ma praktycznie żadnego opóźnienia i wychodzi jeszcze szybciej, więc używajcie jej często – nawet kilka razy po sobie.
- **t+A** – superdenerwujący cios na low, szczególnie, jeżeli przeciwnik ma zamiar nas dosięgnąć po zablokowaniu jakiejś naszej kombinacji. Przewagi nie daje żadnej, obrażenia są też minimalne, ale jego zastosowanie jest jak najbardziej wymagane.
- **p, p+A** – cios taki, jak u Kilika, ale wspominam o nim, aby podkreślić jego wagę – niesamowicie zbiera side-stepujących oraz ma konkretny zasięg i obrażenia. Również stosowany w jugglach.
- **p+B+K** – cios znajduje się tu z tego samego powodu, co poprzedni. Dodatkowo warto napomknąć, że czasem dziwnie trafia – nawet tych, co są z boku, mimo że to wertykal jak się patrzy. Stunuje.
- **p, p+B** – innowacją tutaj jest to, że cios staje się GB na drugim poziomie SC – a fakt, że jest szybki i zasięgowy wymusza częste jego zastosowanie. Po GB ładujemy standardowo **d/p+B** + kontynuacje.
- **p+B~d; p+B, A; p+B, B** – trzy akcje zaczynające się w ten sam sposób – od razu domyślacie się, że stosowane wymiennie nieźle kłopoczą przeciwnika. Pierwsza wygląda inaczej i wywala z ringu (superchamskie zagranie przy krawędzi); druga jest niezłym wyjściem na blokujących wysoko; zaś trzecia wchodzi cała na kucających(!) i na CH więc możliwości jest wiele.
- **t+[B]** – naładowane staje się GB, zaś po SC jest nieblokowalne. Cios dość wolny i widoczny, jednak nie opóźniana wersja często siądzie, zapewniam.
- **p, p+K>K>K** – pierwsze dwa kopniaki wchodzą zawsze, trzeciego da się uniknąć w powietrzu. Lekkie opóźnienie w wyprowadzaniu działa na nasza korzyść – np. użyte po GI daje nam możliwość ominięcia GI przeciwnika.
- **d/t+K, K** – to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Niesygnalizowana podcinka z kontynuacją – prawie tak dobre jak niesławne **d+K, B** Mitsurugiego! A to już wystarczająca rekomendacja. Niestety karalne na bloku, ale przecież nie zawsze musimy kończyć – samo **d/t+K** kontynuowane np. **d/p+B** jest równie dobre.
- **d/t+B+K** – bardzo ładnie wyglądające zagranie, które skutecznie działa na napierających zawodników. Po SC staje się nieblokowalne, co przy tak wyglądającym ciosie jest warte obejrzenia.
- **d/p+A+K, A_K** – nowe combo o dwóch zakończeniach. Czasem warto przerwać po pierwszym ciosie i odpalić inna akcję. Kończenie nie ma sensu na doświadczonych zawodników, bo gra nie jest warta świeczki – za małe obrażenia, a kontra może być bolesna.
- **A+B, A+B; A+B, A; A+B, A, B** – słynne kręciołki Miny są dosyć słabe na stojącego przeciwnika bo dostaniemy GI jak się patrzy. Za to istnieje przecież opcja przerywania kontynuacji poprzez wciśnięcie **G** i zaatakowanie czymś w stylu **d/t+K** albo **t, t+A, A**. Niektórzy polecają też pierwszą, przedłużoną wersję jako kontynuację juggla po **(8WR)g_d+B** – można próbować, ale nie jest to gwarant.
- **p+A+B; FC d+A+B** – oba ciosy znane już u Kilika, ale tutaj istnieje możliwość przerwania ich wciśnięciem **G**! Niesamowicie rozszerza to zastosowanie tychże ciosów – u Kilika były co najwyżej średnio użyteczne.
- **g+A+B** – ten cios ma chyba wszystkie właściwości uniku, jakie może mieć dane zagranie. Unika kucając, unika skacząc, cofa się, jeżeli jesteś trafiony to dostajesz takie obrażenia jakbyś był w powietrzu. Jeżeli chodzi o inne właściwości to też nie jest źle – wywala z ringu, zbiera side-step, staje się nieblokowalny po naładowaniu (ważne zastosowanie!). Niestety nie jest bezpieczny na bloku, co mocno ogranicza jego użycie.
- **g/p+A+B; g/p+A+B, B_G** – pierwsze to dobrze znany nieblokowaniec Miny, drugie to jego przerwanie. Jeżeli wciśniemy **B** to Mina wykona cios GB, zaś po wciśnięciu **G** przerwie animację ciosu i wyląduje z tyłu na nogach. Uwaga na tak zwany self ring-out!
- **g/p+B+K** – jakże znane i lubiane zagranie Seung Miny. Wchodzi całe, ale jak tym nie trafimy to bolesna kontra gwarantowana.
- **g/p+B** – kontynuując wątek ciosów z wyskoku – staje się on nieblokowalny po maksymalnym naładowaniu. Używamy na leżącego przeciwnika (albo dostanie leżąc albo na wstającego), albo jak mamy świadomość zbliżającej się podcinki.

Poważny zasięg, możliwość przerywania praktycznie każdej akcji, kilka wkurzających zagrań, niesamowita wszechstronność mimo braku postaw – to wszystko powoduje, że gra Miną potrafi dostarczyć wiele przyjemności. Nie wspominając o klimacie postaci. Polecam bliższą znajomość z córką Seung Han Myonga i dziewczyną(?) Hwanga. Zdecydowanie moja ulubiona postać.

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Witamy w ostatnim wydaniu Neona w obecnej formie. Od następnego miesiąca ten dział przejdzie lekką metamorfozę, niemniej jednak będzie on służył temu samemu: ma umożliwić Wam zaprezentowanie swoich zajawek. Choćby tak, jak zrobił to Mielu. A Jean-Claude wyjechał... chlip... (gulash@neoplus.com.pl)

Sprawianie sobie bólu

Sprawianie sobie bólu połączone ze znacznym (jeśli nie całkowitym) poczuciem bezpieczeństwa sprawia nam przyjemność.

Pod postacią bólu rozumiem tu każdą reakcję lękową pobudzającą system alarmowy naszego organizmu – zarówno więc jazda na kolejce górskiej, jak i skrajne przyprawianie i tak ostrych już potraw to zawsze forma tortury dla naszego ciała, które wysyła nam sygnał: „Przestań! Uciekaj!", ścierający się z naszym wewnętrznym poczuciem, że tak naprawdę nie może nam się stać nic złego. Jest to wyraz naszej tęsknoty za nagłym wzrostem adrenaliny, nie zaś za jej faktycznym zapotrzebowaniem.

Moim zdaniem wzrosty i spadki adrenaliny wyznaczały harmonię życia naszych przodków – pobudzała ich we właściwym i tylko właściwym momencie, nie dręczyły ich różnego rodzaju pseudo problemy, które degenerują także wewnętrzną harmonię organizmu. Dzisiaj zaś albo stale pozostajemy w stanie napięcia, albo z kolei popadamy w apatię, większość z nas nie potrafi już zdrowo i właściwie reagować na sytuacje stresowe. Strach, który możemy sobie zapewnić dawką dobrych gier i filmów sprawia, że jednocześnie jesteśmy i pobudzani i odprężani. Boimy się, ale nasze wewnętrzne uspokajanie się prowadzi do przyjemnego rozdźwięku – drżącego ciała i przypominającego nam o absurdalności tego lęku umysłu. Ten niejako chory rozdźwięk jest właśnie przyjemnością bólu i dygotania, które (u zdrowego człowieka) jest możliwe tylko wówczas, gdy jesteśmy przekonani o własnym bezpieczeństwie.

Taki bezpieczny, a jednak wwiercający się do najgłębszych sfer wyobraźni zastrzyk pobudzenia w pewnym sensie może regulować dysfunkcję wewnętrznego funkcjonowania – skoro nasze odczucia są naszą wewnętrzną prawdą, naszą rzeczywistością, to przecież nasz lęk staje się logiczny i uzasadniony. W takim razie reagujemy jak najbardziej zdrowo. Kiedy zaś wyłączamy telewizor, czy odkładamy pada, możemy zaczerpnąć orzeźwiającego oddechu ulgi i doznać przyjemności najprawdziwszego odprężenia (nie ma jak trochę endorfiny :-)).

Pozwolę sobie teraz omówić kilka rodzajów strachu, jakie mogą nam zapewnić gry konsolowe.

Zacznijmy od przewspaniałej SH2. Strach, jaki nam może zapewnić spotkanie z Jamesem Sunderlandem opiera się nie na surrealistycznej oprawie świata przedstawionego, ale raczej na czymś, co możemy określić jako włączanie i wyłączanie zmysłów. Logiczne jest, że najważniejszym zmysłem graczy jest wzrok, tak więc to ten zmysł musi być jak najczęściej wyłączany jeśli mamy doprowadzić odbiorcę do stanu niepokoju i zagubienia. Oczy najłatwiej oszukać, ale tak naprawdę to dzięki słuchowi można zadawać największą torturę strachu. Oczy bowiem skupiają się na obiekcie poznania, wręcz go pochłaniają. Uszy natomiast nie potrafią zatrzymać się na samym poznaniu i analizie docierających bodźców, ale natychmiast uruchamiają wyobraźnię - zwłaszcza wtedy, im bardziej będą ranione przez jakiś zgrzyt czy skrzypienie, do którego nie przywykły. W SH2 nasze uszy są bez przerwy atakowane i drażnione przez niepokojące odgłosy, które (jak nam się zdaje) nie powinny w ogóle zaistnieć w świecie żywych, mimo, że składają się one z takich odgłosów, szurań i zgrzytów, które na pewno choć raz w życiu słyszeliśmy, ale wtedy nie budziły one w nas takich odczuć. Nasze oczy wciąż zaś są zakrywane i odsłanianie, ale nawet to odsłonięcie jest tylko cząstkowe i w rezultacie powiększa nasz niepokój. Gra ta bierze sobie za podstawę zasadę, że nawet największy strach, któremu patrzymy prosto w oczy jest znośniejszy niż ten, który wymyka się wciąż i nie pozwala się objąć zmysłami. Dzieje się tak dlatego, ponieważ lęk, który widzimy nie odbiera nam nadziei. Gdy zaś jesteśmy w stanie niewiedzy, pogrążamy się w mroku bezbronności i zaszczucia, a taki stan jest najprawdziwszym zabijaniem

nadziei – zaś śmierć nadziei to śmierć człowieka.

Zatrzymam się tu na chwilę, by przytoczyć pewną naukową ciekawostkę. Wielu z Was, jeśli nie wszyscy, na pewno słyszało o krwawym pocie Jezusa. Badania naukowe dowiodły, że istnieje pewien system obronny organizmu, który polega właśnie na przepuszczaniu krwi przez skórę. Dzieje się tak wtedy, gdy strach przekracza w jednostce wszelkie granice wytrzymałości. Nie pamiętam dokładnie ile osób przejawiło w historii tych badań takie objawy, ale wszystkie (objawy, rzecz jasna) były identyczne – zaś to wykrwawianie się przez skórę ma za zadanie uregulowanie wewnętrznego ciśnienia, które w wyniku śmiertelnego strachu może przekroczyć wszelkie dopuszczalne normy. Normy, które są łamane w chwili, gdy zamiera nadzieja – to o tym właśnie pisał Dostojewski w „Idiocie" tłumacząc, że nie ma gorszej zbrodni niż obarczenie człowieka wyrokiem bez nadziei.

No, ale wracając do tematu. W SH2 doprowadza się gracza do stanu, w którym jego umysł zaczyna żebrać o choć najmniejszą iskrę światła, która pozwoli wreszcie uciszyć drażnioną namiętnie wyobraźnię i zedrzeć to okrutne bielmo z oczu. W grze tej to właśnie moment ujrzenia przeciwnika jest naszą ulgą i wyzwoleniem. Wreszcie możemy go pochwycić wzrokiem, zanalizować, zbadać – i co najważniejsze – zaatakować, zabić, zdeptać – Giń! Giń, szatański pomiocie! Buahahahaha!!! (No dobra, poniosło mnie).

Całkiem inaczej ma się sprawa z Clock Tower 3. Tam światła mamy w nadmiarze i nikt nie zawiązuje nam oczu. Co więcej, nawet nasze uszy są pozostawione w spokoju. A jednak nie unikniemy raczej palpitacji serca i nerwowego zaciskania palców na padzie. W SH2, mimo że rodziło się w Tobie coraz gorętsze i boleśniejsze pragnienie ucieczki, przemierzałeś te okropne korytarze wolno, krok za krokiem, łącząc je z rytmem twojego oddechu, który pragnąłeś uczynić niesłyszalnym. Co innego w CT3 – tutaj każde pomieszczenie chcesz przebadać jak najszybciej i jak najszybciej je opuścić. Wciąż biegniesz, biegniesz i nie chcesz się zatrzymywać nawet na chwilę. W SH2 zaczynałeś w końcu żebrać o możliwość zobaczenia dyszącego Ci na kark Kata, tutaj zaś chcesz tylko się skulić w jakiejś ciasnej, ciemnej norze, zagryzając własne palce i modląc się, by sobie już poszedł, by tylko Ciebie nie zobaczył. Strach nie wypływa tutaj z tego, iż masz niesprawne zmysły i nie potrafisz objąć całości, ale z tego, że właśnie całość pojmujesz, a ta całość rusza na ciebie jak zgniatająca robaka podeszwa buta – nie zdążysz nawet pisnąć. Nie ma co błagać o litość, nie ma co rozglądać się za drogą ucieczki – można tylko desperacko uciekać, obijając się o ściany i zapominając o tym jak się otwiera drzwi. Widzisz cały swój strach, cały swój koszmar – i w przeciwieństwie do wyżej omawianej pozycji – to jest właśnie najgorsze! Bo taran wciąż naciera na Ciebie, a Ty jesteś zupełnie bezbronny, jak niemowlę naprzeciw rozjuszonej świni (kolejna ciekawostka – tak jak dziś słyszy się często o zaatakowanych przez psy dzieciach, tak w średniowieczu nierzadko bywało, że hasająca swobodnie świnia zagryzała dzieci na śmierć). Podsumowując – to, co w SH2 stawało się chorym pragnieniem spełnienia, tutaj jest najgorszym z możliwych przekleństw, a strach zawiera się w pytaniu – uciec, ale dokąd?

A teraz przejdę do gry, która przeraża mnie bardziej niż dwie powyższe razem wzięte. Mówię tu oczywiście o mrożącej krew w żyłach...(werble)...Ecco the Dolphin: Defender of the Future (zaskoczeni?)! Oczywiście gra ta nie jest horrorem, więc tym bardziej nie odczuwałam strachu na każdym z jej poziomów, ale klaustrofobiczne wędrówki przez zwężające się korytarze podwodnych jaskiń nieźle dały mi w kość. Jeśli miałabym już zadecydować, co tutaj wywoływać może strach to z pewnością wskazałabym na szczyptę realizmu. Wyobraźcie sobie, że uciekacie przed kłami ogromnego rekina i zanurzacie się w zimną, oceaniczną czeluść. W ciemnych jak noc szczelinach drżą wibrujące macki łase świeżego mięsa. Usiłujecie je ominąć, a tu maleńkie, podobne pulsującym plamkom żyjątka zaczynają wgryzać się w Wasze miękkie ciałko. Przyśpieszacie desperacko, próbując strząsnąć z siebie te nienasycone obrzydlistwa i uderzacie boleśnie o ostre jak kły skały. Jaśniejszy błękit wody kusi obietnicą oddechu, ale po chwili słyszymy tylko trzask olbrzymiej paszczy, oślepia nas bezlitosne oko przerośniętej mureny. Chciałbyś opaść na gładkość piasku, ale i on zadaje Ci cios – to skryta pod nim płaszczka połaskotała Cię wiązką elektryczności. Korytarze zwężają się, coraz trudniej obrócić nawet głowę. I ten pisk. Powtarzający się, nieznośny dźwięk z głębin tej drżącej, zmęczonej istoty, która żebrze o odrobinę tlenu. Czemu? Czemu ten korytarz nie ma końca?! Ogon wierzga coraz bezsilniej. Kleszcze skał pochwyciły Cię niepostrzeżenie. I znów ten pisk. Robi się ciemno. Płuca wypełniają się bólem. Dusisz się... I tylko w Twych rękach wciąż to drżenie – gdy zamiera ściśnięte cierpieniem serce...

Dźwięk wysuwającej się płyty przynosi ulgę. Przyglądasz jej się chwilę, uśmiechając się do siebie. I to wszystko zamknęło się w tym jednym magicznym krążku... Nie, tak naprawdę ten krążek siły nie ma żadnej – dopiero, gdy okażesz mu odrobinę swego zawierzenia otworzy przed Tobą światy strachu i magii, tajemnicy i opowieści, szeptu i wrzasku – dopiero, gdy postanowisz wkroczyć w ten świat właśnie swoim zawierzeniem, pozwalając układać melodię z twoich zmysłów i wyobrażeń, stanie się on światem twego bólu i twojej ulgi. Światem, którego nie zapomnisz i do którego być może jeszcze kiedyś powrócisz... Jeśli tylko zapragniesz.

KAMIKO

Oklaski dla kolejnej przedstawicielki płci pięknej! Dziękujemy za ten nad wyraz intrygujący felieton. Oczywiście nagrodzimy go.

Opowieści z krypty

W „Alicji w Krainie Czarów" jest scena, w której tytułowa bohaterka wraz z królową kier biegnie przed siebie po to tylko, żeby stać w miejscu. Pomimo pozornego absurdu tej sceny jest w niej zaklęta pewna życiowa mądrość.

Co jakiś czas zdarza mi się, jak zapewne każdemu redaktorowi pisma, dostawać do oceny różnego rodzaju prace czytelników. Są to zwykle testowe recenzje z pytaniem „czy miałbym u Was szanse?", albo – ostatnio coraz częściej – serwisy WWW. Ilość wymienionych materiałów zmotywowała mnie wreszcie do napisania ogólnej opinii na temat tego, co powinno, a czego nie powinno się robić w ramach pracy nad szeroko pojętym dziennikarstwem. Nie będę nikogo odżegnywał, czy namawiał. Każdy może robić to, co uważa za ciekawe. Chcę jednak napisać o dwóch rzeczach, które moim zdaniem są najważniejsze.

Po pierwsze podstawy. Dziennikarstwo nie różni się specjalnie od innych zawodów świata. Trzeba się na nim znać, żeby uprawiać je dobrze. Żaden „spontan" nie przejdzie. Do pisania potrzebne są wiadomości o języku (ortografii, interpunkcji, gramatyce) i komunikacji. Do tego nieco etyki i umiejętności empatyzowania z czytelnikiem, a wszystko to po to, by diagnozować u siebie najgorszą chorobę toczącą młodych autorów: chaos twórczy. Teksty, które dostaję pisane są często nowomową, z uwzględnieniem nowych zasad ortografii, interpunkcji i stylu, co nie jest najlepszym pomysłem. Nie mam nic przeciwko tego typu działaniom (o czym w drugiej części felietonu), ale pamiętać trzeba o tym, że czytelnik ma przez tekst płynąć, jak młody łosoś. Wszelkiego rodzaju mielizny, na jakie traphia w rodzayu słoow, ktoorych nie zna, albo ktoore zapisano w zupeunie inny sposup nie tylko spowalniają czytanie, ale też skupiają uwagę na zapisie, przykrywając zupełnie sens (co było widać przed chwilą). Z drugiej strony używanie wyrazów: „zajefajne", „glancuś", „miodunio", „rządzące", jeśli nie jest poparte szerszym wywodem, można sobie spokojnie darować.

Co to znaczy, że gra ma fajną grywalność? A co to jest fajna grafika? Co jakiś czas zdarza mi się czytać recenzję gry, z której to recenzji w ogóle nie wiem na czym polega rozgrywka. Wiem tylko, że jest „zajefajna". Pisząc recenzję, piszemy pewien subiektywny katalog sklepowy na dany miesiąc. Czytelnik wspiera się na naszej opinii idąc po zakupy. Dajmy mu więc szansę podjęcia racjonalnego wyboru i nie każmy wierzyć w ciemno. Na tym polega szacunek dla czytelnika. Stąd twór dziennikarski pod nazwą „recenzja gry" ma swój układ i zestaw informacji, jakie bezwzględnie musi zawierać. Relację, w której napisałbym wyłącznie jak to spotkałem się z ziomkami i bawiliśmy się całą noc przy „kawie i paluszkach", być może parę osób przeczytałoby z przyjemnością, ale co z tego, skoro nie jest to recenzja. Owszem, można zmienić formułę recenzji i pobawić się jej formą, zrobić z niej opowiadanie, dialog, list, czy cokolwiek innego, ale – wierzcie mi – żeby pozwolić sobie na takie patenty, trzeba wcześniej opanować podstawy. Koniecznie. A zwłaszcza podstawy dziennikarskie, o których pisałem. Wszystko to po to, by tekst był zabawnym dialogiem, ale jednocześnie sprytnie przemycał informacje o grafice, rozgrywce i odczuciach recenzenta.

Tu niestety droga się nie kończy, docieramy bowiem do trudniejszej części. Znając podstawy nie można się zatrzymać. Tak jak królowa kier i Alicja. Trzeba wychwytywać z branży nowe pomysły, filtrować te dobre i pasujące, od tych, które są ślepymi ścieżkami. Oto bowiem druga z chorób młodych twórców: „produkowanie kopii". Na przykład, jeśli chodzi o twórców WWW, strona, która jest „taka jak jakaś tam" nie ma szans wypalić. Setna strona o Xboksie, tysięczna o Tomb Raiderze bez nowego pomysłu nie ma absolutnie szans na zwycięstwo w wyścigu do sukcesu. Co tam do sukcesu... Nikt nawet nie zwróci uwagi! Gdy więc piszecie lub tworzycie coś, postarajcie się, żeby oprócz opanowania podstaw, jednocześnie zawrzeć coś nowego. W przypadku autorów tekstów sprawa jest podobna. Pisać poprawnie trzeba i jasno, ale oprócz tego swobodnie i nowatorsko. Im bardziej tym lepiej (w ramach bycia łatwo rozumianym). To właśnie odpowiadam oficjalnie tym, którzy piszą mi, że najważniejsze jest to, żeby było widać „jak się grą podjarali", a nie przecinki, czy ortografia. Proszę Państwa! Przecinkiem, to można zabić! W ZSRR wysłano kiedyś telegrafem wiadomość do obozu jenieckiego. Była ona odpowiedzią na pytanie, czy egzekucja jeńca ma się odbyć zgodnie z planem. Odpowiedź brzmiała: „Nie czekać". Facet został rozstrzelany tylko dlatego, że telegrafiście „nie wstawiło się" przecinka między wyrazami. Ku pamięci ten przykład.

I tak samo jest wszędzie. Proszki do prania muszą się rozwijać. Taki sam proszek, jak jakiś już istniejący nie odniesie sukcesu rynkowego. Gry mają identycznie: owszem, są kalkowane w pewnych ramach, ale każda musi wnieść coś nowego. Jeśli nie wnosi – ginie w tłumie. Zwróćcie uwagę, że wszystkie dobre gry (albo serie) charakteryzują się jednym/dwoma wybitnymi elementami. Po tym rozpoznaje się dobry produkt. Stąd też zakładając serwis WWW, czy reklamując swoją osobę powinniście mieć przygotowaną dwuzdaniową odpowiedź na pytanie: „Dlaczego to, co ja mam do zaoferowania, jest lepsze od innych i czym się różni?". Im jaśniejsza i krótsza będzie odpowiedź, tym bardziej przekonywująca.

Grabarz

Perfekcyjne gry - rzeczywistość czy utopia?

Z pewnością wielu z Was zastanawiało się, jakie będą gry przyszłości. Mam na myśli gry przygotowywane już na kolejne generacje konsol (PS3, Xbox2, N5). Na pewno będą piękne, nie ma wątpliwości. Ale czy w XXI wieku to wystarczy?

Pozwólcie, że roztoczę przed Wami wizję gier nowej ery. Takich gier, które niekoniecznie pojawią się z początkiem 2006 roku.

Po pierwsze: nie łudźmy się, że same możliwości nowych platform wystarczą do stworzenia dobrych gier. Dlaczego? Bo to wciąż człowiek jest najważniejszym ogniwem potrzebnym do stworzenia dobrej gry, a jak wszyscy wiemy podlega on wielu ograniczeniom. Nie przypuszczacie chyba, że dobry silnik załatwi za developera całą robotę. Może on co najwyżej zadbać o środowisko gry, ale inwencja, odkrywczość i cała masa katorżniczej pracy wciąż spada na barki człowieka. Do czego zmierzam? Otóż doskonała gra będzie wymagać dużego nakładu pracy oraz czasu potrzebnego do jej ukończenia, a jak wiemy czas to jedyna rzecz, jakiej developer nie posiada. Wynika z tego jasno, że ograniczenia wypływają bezpośrednio ze strony człowieka – bez względu na to, czy konsola przelicza miliardy polygonów, czy nie. Cały czas operuję ogólnikami, ale może już czas najwyższy posłużyć się konkretnym przykładem:

Wyobraźcie sobie mordobicie (swoją drogą – co za banalna nazwa) nowej generacji. Czy jest jeszcze możliwość udoskonalenia tego gatunku, pomijając zwiększenie liczby ciosów i wyżyłowanie grafiki do konkretnych standardów? Odpowiadam: no pewnie! Przypatrzcie się obecnym grom z tego gatunku. Są piękne i głębokie (mam na myśli głównie **SC2** i **VF4**), ale jak się spojrzy na ruchy Jeta Li, a potem na grę, to zauważymy znaczne różnice. Najważniejsze: walki, choć piękne, wciąż wypadają sztucznie w porównaniu do filmów. Problem leży w konkretnych animacjach. Wyobraźcie sobie teraz grę, w której każdemu pojedynczemu ciosowi towarzyszy osobna animacja bloku (w końcu Jecik nie blokuje wszystkich ciosów w ten sam sposób). Jeśli weźmiecie pod uwagę, fakt, że w mordobiciach można wyegzekwować kilkaset ciosów, to łatwo policzyć ile będzie samych animacji bloku. Dla developera to istny koszmar. Proces tworzenia gry rozrósłby się niepomiernie. A to jeszcze nie wszystko – można przecież opracować kilka różnych animacji tego samego ciosu, które pojawiałyby się w zależności od środowiska, w jakim odbywa się walka. Taki SPOD Akiry wyglądałby inaczej, gdyby był wprowadzany podczas brodzenia w wodzie, gdy przeciwnik jest pod ścianą, a jeszcze inaczej na pochyłym podłożu. Myślicie, że skończyłem? Nic podobnego. A co powiecie na zróżnicowane animacje tego samego ciosu zależne od przeciwnika, z którym walczycie? Zupełnie inaczej wyglądałby punch skierowany w malutką Xianghuę, a inaczej w ogromnego Astarotha.

Zrobienie takiej gry zajęłoby firmom całe lata bez względu na moc konsoli, bo przygotowanie tych wszystkich ciosów, praca z aktorami, mozolne przenoszenie tych ruchów na ekrany komputerów to robota, której nie wykona za człowieka żadna maszyna. Wyobraźcie sobie, co to by była za gra. Prawdziwy killer. No właśnie, cały czas piszę w trybie przypuszczającym. Tak naprawdę wiadomo przecież, że nikogo nie będzie stać na wydanie czegoś podobnego. Wielkim koncernom zależy przede wszystkim na czasie i pieniądzach, bo wydanie gry niemal idealnej nie opłaca się nikomu (chwilowe zyski, a co z kontynuacjami?).

Z obserwacji, jakie poczyniłem można wysnuć kilka ciekawych wniosków. Przede wszystkim: **diabeł tkwi w szczegółach!!!** Nic nie rajcuje graczy tak, jak małe smaczki i szczególiki nie mające dużego wpływu na kształt samej rozrywki. Przykłady? Proszę bardzo: **Prince of Persia**.

Animacje głównego bohatera to majstersztyk, a przecież ta gra niczym odkrywczym w kategorii przygodówek tpp nie jest. Zwróćcie uwagę na to, że tych animacji jest mnóstwo, a i tak to zaledwie przedsmak tego, co można było uzyskać. A pamiętacie jeszcze **Crasha Bandicoota**? Pamiętam, jak zatrzymywałem grę i czekałem, żeby popatrzeć jak stary dobry Crash podrzuca sobie jabłko lub stroi miny do ekranu. Niby nic nowego do rozgrywki to nie wprowadzało, ale człowiek się cieszył jak głupi z bateryjki.

Lecimy dalej. Jeszcze kilka lat temu filmik reklamowy pewnej gry wstrząsnął całym światkiem. Przedstawiał on miedzy innymi chłopaczka goniącego pociąg. W pewnej chwili chłopaczek się potyka i... szok! Pojawiły się pytania: jak to rozwiążą w grze? Czy będziemy mieć na to wpływ?

Tak, mówię oczywiście o **The Bouncer**, który okazał się, kompletnym niewypałem, ale filmik zapowiadał coś naprawdę ekstra; coś, na co wszyscy czekali, a czego w ostatecznej wersji zabrakło. Banan poświęcił swego czasu dużo miejsca tej grze, i powiem uczciwie też oczekiwałem po niej cudów. Ale nadzieja matką...Czemu o tym wspominam? Przecież można takie numery wprowadzać do gier. Czemu nie wcisnąć rozszerzonej animacji biegu – zawsze mnie denerwowało, że bohater biega jak nakręcana zabawka. Nawet po skarpie, po kałużach, nawet na stromych stopniach nie gubi kroków, a przecież można mu wprowadzić kilkanaście różnych animacji biegu, a w miejscach nierówności wprowadzić animacje potknięć lub nierównych kroków. Wystarczy, że w pewnym miejscu nie zobaczymy wystającej deski i nie zwolnimy bohatera, a ten się zakołysze lub upadnie (w zależności od szybkości, z jaką biegł). Oczywiście chodzi mi o interakcję, a nie przeprogramowane wcześniej filmiki przerywnikowe.

Kolejnym elementem gry nowej generacji jest AI przeciwników. To problem, z którym boryka się każda firma developerska. Nie mam jednak na myśli tylko samej inteligencji, ale też **inteligencję indywidualną**. Twórcy gier chwalą się często opracowanym przez siebie AI, i rzeczywiście – postacie w niektórych grach są naprawdę sprytne, ale ich AI jest identyczne, bo opracowane i przypisane grupie, a nie jednostce. A co powiecie na zróżnicowanych przeciwników z ich indywidualnymi odruchami, nawykami i inteligencją?

Podam kolejny przykład: wyobraźcie sobie, że jesteście Snejkiem i chcecie przedostać się do pilnie strzeżonej rezydencji. Macie kilka różnych ścieżek, ale wybieracie tą prowadzącą przez strażnika. Co robicie? Obserwujecie. Przy bramie stoi jeden strażnik, ale zmienia się co kilka minut. Po pewnym czasie zauważacie, że jeden jest typowym służbistą, leci na każdy szmer, jest czujny i często raportuje przez krótkofalówkę. Po jakimś czasie przychodzi zmiana. Drugi facet jest nieco otyły, przysypia, czyta gazetki, często chodzi do WC, kompletnie olewa dochodzące odgłosy, a krótkofalówkę odwiesza, bo jest nieporęczna.

Czujecie klimat? Do którego się podkradniecie?

A co powiecie na przeciwników, którzy udają martwych, a na zasłyszane dźwięki nie reagują, jak byki na czerwoną płachtę, tylko czujnie wyczekują udając, że nic nie słyszą. Wyobraźcie sobie, że przeszliście, przez bramę rezydencji i idziecie korytarzem, słyszycie rozmowę z pokoju obok. Tak, to Wasz cel, komandosi. Potykacie się o dywan, na chwilę rozmowa cichnie, ale zaraz słyszycie: „...eee... zdawało mi się, no wiec ja mu mówię..." i rozmowa toczy się dalej. Nie możecie wiedzieć, że komandosi zgasili światło, założyli noktowizory i zajęli pozycje strzeleckie naprzeciw drzwi. Słyszycie jedynie, że dalej rozmawiają i macie przerąbane, jeżeli nie spojrzeliście na ścianę przez termowizję.

Takie zachowania można mnożyć w nieskończoność, zdarzają się, bowiem przeciwnicy sprytni i głupi. W indywidualności siła.

Ostatni element gier nowej generacji, który chciałbym omówić to szeroko rozumiana swoboda. Myślicie, że stać developerów na przygotowanie środowiska, które pozwalałoby graczowi na całkowitą swobodę? Nie sądzę, nawet nie jestem pewny jak to do końca zrobić. Nie mieliście czasami ochoty wpaść do takiej rezydencji rozpędzonym truckiem, zaproponować płatną współpracę ludziom, których macie zabić, albo zrezygnować z pościgu i pójść do kina? Wiem, że to kompletny kosmos, ale mówimy przecież o idealnej grze. Oczywiście swoboda ograniczałaby się do środowiska, w którym twórcy nas umieścili, a nasze decyzje wiązałyby się z konsekwencjami zaproponowanymi przez autorów (koniec misji, nagana od szefa, lub wyrok śmierci od organizacji, której się sprzeniewierzyłeś). Developer straciłby masę czasu na przygotowanie nic nieznaczących szczegółów, które oddaliłyby go od samej gry. Już martwię się o Rockstar i **GTA** nowej generacji.

Można mnożyć w nieskończoność kolejne cechy doskonałych gier. Te, które wymieniłem nie są niemożliwe do spełnienia. Właściwie spodziewam się, że kilka z nich kiedyś się pojawi, ale wymagać będzie to ciężkiej pracy i wyrzeczeń ze strony człowieka, a nie maszyny.

Perfect – wielu już nie raz słyszało to słowo w swoich ukochanych grach, kiedy kolejne rekordy pojawiały się na ekranach telewizorów, a przeciwnicy padali na posadzkę nie mogąc nawet ruszyć palcem. Marzy mi się czas, kiedy to My będziemy wrzeszczeć na całe gardło „**PERFECT**", grając w gry nowej generacji, a dziennikarze wypisywać to słowo, w co drugiej recenzji.

Czy będziemy czekać na dobre gry po 5 lat? A może zachłyśnięci nowymi możliwościami graficznymi twórcy gier pójdą w złym kierunku? Na szczęście są jeszcze tacy ludzie jak choćby Peter Molyneux, którzy, mam nadzieję, do tego nie dopuszczą. Czego Wam i sobie życzę.

Dagon

...Co bardzo ładnie komponuje się z naszymi Francuzami. Szacun i nagroda dla Dagona.

hardcorevibes

Oto moja definicja miłości do gier, podzielona na uczucia/odczucia jakie towarzyszą graniu, zmiksowana z moim absolutnym Top 5 przeżyć podczas szarpania gałek i gryzienia pada.

Tym razem bez szaleńczego kopania płonących piłek i kręcenia amatorskich filmów. Dziś sam palę wirtualną fajeczkę i w oparach rozpikselowanego dymu piszę Wam co mi leży na serduchu. Chcę czegoś życiowego, jak przewrotka Rivaldem w PES, płonących dusz napalonych na wyczyny Joego dzieciaków, szaleńców, zdolnych poświęcić niejedną noc, żeby wykonać morderczą kombinację dół+HP by założyć uppercuta temu tępakowi Kintaro w Mortalu. Dość marudzenia, dość smęcenia. N(+)'Joy.

Jeden: oczekiwanie

Biedny Mielu. Wciąż czekam na swoją kopię Viewtiful Joe. Szaleńcy z Capcom nie wiedzą jak wielką krzywdę mi wyrządzają rzucając maleńkie partie tej gry na cały świat. W życiu nie obgryzałem tak paznokci ze zniecierpliwienia jak teraz.

No, może jeszcze zdarzało mi się robić to podczas czatowania na nowy Secret Service pod kioskiem (kioskareczka wie). Walczyłem ze sobą ponad miesiąc by nie zerknąć na żadną stronkę gry, by nie zobaczyć żadnego filmiku, screena. I wtedy pojawił się on, Saladin... err, no nie do końca. Matt-tematyk koniecznie musiał mi pokazać jak wygląda Joe. I od tej pory gryzę ścianę na dźwięk słowa Capcom. Oto bowiem leci pierwszy filmik. Jakość totalnie beznadziejna, buforuje się co siedem i dziewiętnaście setnych sekundy, dźwięk jak z Ataryny, ale twardo oglądam. Mały śmieszny ludek w czerwonym ubranku staje naprzeciw skrzyżowania baletnicy z konserwą do puszek. Nagle zrywa się, podjazd i jebudut, zaczyna swoje combo, a mi oczy wychodzą na wierzch. Prosty podkręcany w żołądek, cztery kopy po nerach i czaszce, zakończone uppercutem, który balerinę wyrywa wraz z ziemią na orbitę. Aaaa, ja już nie mogę, a on nie kończy!!! Wyskakuje do delikwenta, obraca się w powietrzu i niczym Tsubasa wykonuje strzał z przewrotki, a baletnica sypie się w mak!!! Increeedibleee. Od tej pory nie śpię. Widzę oczami wyobraźni jak Joe składa się do kopniaka i nagle zamiast nóg pojawia się normalnie śmigło. Setki kopów na sekundę, a ja więdnę i modlę się o swoją kopię. O tak. Czekam i nie myślę o niczym innym. Czekam, choć do panów z Capcom czuję powoli...

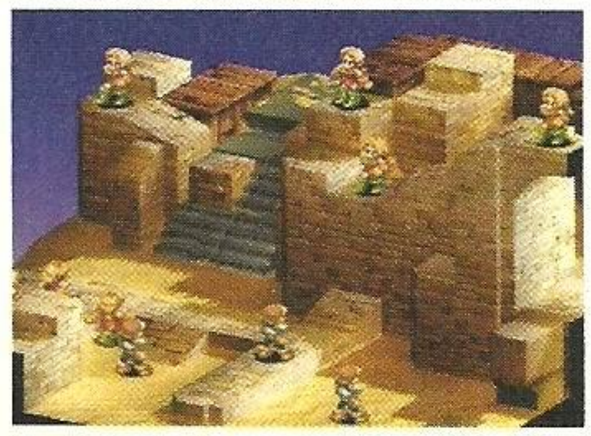
Dwa – nienawiść

Starsze czasy. Czwarta płyta Final Fantasy VIII. Walka z jakimś bossem, który (a właściwie która) używa Rinoy jako tarczy. Po mojej twarzy płyną już nie krople, a strugi potu. Gęsta atmosfera, muza ryczy na mojej mono czternastce, na której nic nie widać i nie słychać. Obiad już dawno zimny, brat drze się, że musi się uczyć, a ja od pół godziny walczę z tą... wiedźmą.

Każdy cios rani Rinoę. Jej śmierć oznacza finito. Już ze dwadzieścia razy przegrałem. Kolejny raz nie mam ochoty oglądać tej cholernej animacji, która poprzedza walkę, a której nie można ominąć. Czuję, że tym razem wygrywam. Sam już nawet nie wiem w jaki sposób tak szybko wybieram kolejne opcje z menu. Mózg pracuje na podwyższonych obrotach, co chwila leci bomba w głupi ryj bossa i heal na moją biedną czarną piękność. Wszak Squall nie po to wisi na ścianie na plakacie bym go teraz zawiódł. Szykuję kolejny morderczy atak, a to bydle uderza po raz kolejny jakimś Demi czy innym badziewiem i znów widzę GAME OVER. AAAAgggrrhhhh. Powiem tylko, że skopałem łóżko i tłukłem z nerwów pięścią w ścianę. Niemal płakałem z nerwów. Nienawidzę jej, nienawidzę tej gry. Fak, jak ja jej nienawidzę. I gdybym nie sprzedał po tygodniu Szaraczka to pewnie do dziś bym próbował, by może w tej milion czterysta siedemdziesiąt cztery tysiące pięćset czternastej walce w końcu wygrać. Na samą myśl o FF VIII opuszczam głowę. Nie widziałem zakończenia tej gry, tego samego, które tak pod niebiosa wychwalał Adrian Chmielarz. Czemu, ach czemu powiedział wtedy, że jest ono takie cudowne. A byłem tak blisko. Nianawidzę FF VIII. Zdecydowanie wolę ...

Trzy – upór i radość

Po raz kolejny na patelni PSX smaży się Final Fantasy. Tym razem Tactics. Nie wiem jak się nazywał ten boss. Nie zwracałem uwagi. Wiem, że miał ???? HP i to mi wystarczyło, by go nie obdarzyć zbytnią sympatią. Widocznie nie jestem osobą przykładającą wagę do dziwacznych, brzmiących niemiecko imion. Wiem za to, że bydlak był nie do przejścia. No, jak dla mnie. Każdy Final to dla mnie gra jak każda inna i dlatego zawsze lecę do przodu, by później z radością i złamanym padem stwierdzić, że nie mam odpowiedniego levelu postaci by rozsmarować przeciwnika na kanapce i zszamać go przy jednym mlaśnięciu, bez mrugnięcia powieką. Podobnie przy FFT. Natknąłem się na ten znak zapytania i za nic w świecie nie mogłem go ruszyć. Co chwila odpadał ktoś z moich by na końcu ukochany napis składający się z dwu członów na G i O pojawił się na ekranie. Ożesz, ile ja się nasiedziałem nad tym by gościa pokonać. Nie wiem ile dni próbowałem, ale postanowiłem, że go drania załatwię choćby mieli mnie do Tworek odwieźć. Taktyka? Banalna. Poświęcam wszystkich, zero leczenia, pakuję w gościa tonę ołowiu, dwa worki magicznego proszku i kilo krówek. W razie potrzeby przywracam do życia kogoś z teamu (nie chciałem widzieć zabitych, albo ja albo on, bez kompromisu, hell). Głupek wreszcie uwziął się na Ramzę, a ja mogłem go razić summonami. W końcu padł, a ja wydałem z siebie konkretny ryk radości. I nie musiałem tłuc ani łóżka ani ścian. Skakałem z radości jak debil, a matka wiedziała, że już nigdy nie będzie dla mnie ratunku i poszła gotować obiad.



Cztery – załamanie nerwowe

Dwie piłki i dwa wielkie doły. Nie śmiejcie się proszę, ale swego czasu grałem trochę w Fifę. 98 co prawda, ale zawsze (co za wstyd :D). Razem ze znajomym postanowiliśmy zdobyć mistrza świata Nigerią. W końcu czasem trzeba się oderwać od Residenta czy innego hiciora i pograć w coś niewymagającego (szczególnie jak się jest leszczem nie potrafiącym przejść Finala). Cóż, nie ma za bardzo co opisywać drogi do finału. Poniżej 11:0 nie schodziliśmy, a widząc, że trójka naszych chłopaków prowadzi w rankingu strzelców z szesnastoma

bramkami na koncie, aż chciało się żyć, hehe. W każdym razie dotarliśmy do finału, a tu niespodzianka. Konsola musiała chyba zapodać sobie teścia, omkę i inne sterydy. Myślicie, że PES jest trudny? Ja nie mam pojęcia co się stało, ale tak doskonale broniącej się drużyny w Fifie w życiu nie widziałem. Blah, żeby się skończyło te 5:0 to bym jakoś przeżył. A tu remis jajo all. I karne! 5:4 dla konsoli i kumpel strzela ostatniego. Ja siedzę jak na szpilkach, a on lutuje z całej siły w okno... wieżowca za stadionem!!! ZAAABIJĘĘ!!! Pad poleciał w podłogę, a ilość wyrazów powszechnie uważanych za obelżywe przekroczyła masę krytyczną. W życiu nikt mnie tak nie załamał jak ów kumpel swoim strzałem. No może jeszcze reprezentant Kostaryki w PES3 gdy graliśmy (tak z tym samym gościem) dogrywkę o półfinał. Mistrzem nie jestem, ale w końcu udało nam się zajść tak daleko, więc liczyłem, że sobie poradzimy z luzem. W końcu konsola nie mogła się ciągle opierać. Czwarta w nocy, głośnik tiwika ryczy, obraz rozmazuje się z niewiadomych przyczyn, gęste smugi za naszymi piłkarzami, a my wybijamy piłkę na róg.
Ostatnia sekunda dogrywki. Wrzutka, główka... nieeeeee!!! Przegrywamy oczywiście, bo cwaniak jakiś koniecznie musiał wyskoczyć mojemu obrońcy zza pleców. Tego nie da się opisać słowami. Pełne załamanie. Nie gram już więcej z nikim w drużynie. Nie gadam z kumplem o PESie, ani o Fifie. Ale kocham piłeczkę. PES anyone?

Pięć – szok, zdumienie, rozkład totalny

Moja ukochana gra. Metal Gear Solid. Goddammit. Nie spodziewałem się, że tak będzie na mnie działać jakikolwiek tytuł. MGS elektryzuje mnie na każdym kroku. Często gęsto wracam do opowiadania z Kompendium, przeglądam strony (Kul i OH rula), łykam każde info na jej temat. Oczywiście ciągle gram. Kupiłem sobie niedawno znów używany egzemplarz by móc grać, by dojść do walki z Wolf. Mam tam save, żeby oglądać tę jedną z najlepszych scen w historii gier. Pierwszy weekend lutego, jestem na zlocie fanów Nintendo. Jedną z atrakcji jest możliwość zobaczenia trailera z MGS: The Twin Snakes (ten co trwa 27 minut) i to na ścianie (rzutnik to cudowna rzecz, ach kupcie mi taki!!!). Mówię każdemu, kto chce stać koło mnie, że pogryzę za każdą

próbę przeszkodzenia mi w oglądaniu. Oczywiście dranie przeszkadzają mi, więc przestaję w końcu na nich zwracać uwagę i skupiam uwagę na trailerze. Leci. Wchodzi muza, a mnie przebiegają ciary. Jest Snake, mówi. Ja razem z nim. Każdą kwestię. Jakiś odważny dotyka mnie, co kończy się dla niego lądowaniem na ścianie ze złamanym nosem ;) Dłuższe scenki, będące jednym wielkim spoilerem, poprzecinane są krótszymi migawkami. Jest ninja. Głos postaci ssie, ale reszta jest wielka. Cudowna. Czuję, że mam łzy w oczach. Jak to ukryć? Ale po co ukrywać? Stoję dalej. Mantis przejmuje kontrolę nad Meryl. Gdzie muzyka? Gdzie ta muza, myślę zniecierpliwiony i wtedy właśnie wchodzi mój ukochany motyw muzyczny. Aaa, ledwo stoję. Ale już Snake walczy z Wolf!!! O Boże, ona krwawi. Taaaakkk leci jej krew!!! A jaką ma minę!!! Wiem co będzie dalej. Pokażcie, błagam!! Nie pokazują. Nie pokazano jak leży. A ja widzę to i tak. Mózg sam podaje obrazy. Wolf leży, Otacon płacze, Snake prawi swoje siwobrode morały. Okay hero, set me free, mówi snajperka i kamera odjeżdża w dal. A ja zamieram. Strzał. Koniec. Nogi mi się ugniają. Obraz mi się załamuje przez łzy. Kocham tę grę. Kojima wie, co to znaczy zamordować historią. Czekam na TTS i namawiam wszystkich do zakupu Kostki. A Wy myślicie, że po co ją kupiłem?

Ending

Kocham MGS, kocham te uczucia. Fak kocham być graczem i chcę czytać o Was, graczach. Wasze najlepsze chwile spędzone z konsolami. Mam dość przewidywań, genialnej i dogłębnej inaczej psychoanalizy fana konsol. Koniec z szukaniem powodów, przyczyn, wyjaśnień. Piszcie co przeżywacie grając, a nie dlaczego należy grać w to i czemu konwersje są paskudne i zabijają konsole. Nie interesuje mnie co jest na topie, modne i dlaczego stare czasy nie wrócą. Ciekawi mnie to co siedzi w Was.
Mielu

Właśnie - nas też to ciekawi. Macie jakieś historie i przeżycia zwiazanie z graniem? Na pewno macie.
A my na nie czekamy! Piszcie!

Welcome to family

Trend na gry o tematyce gangsterskiej rośnie. Można by nawet rzec, że zdominowały one sporą część starszych graczy, którzy dotychczas byli pomijani przez producentów. Na szczęście owe czasy się zmieniły. Developerzy zaczęli tworzyć nowe gry z myślą o starszym pokoleniu. Powstały naprawdę świetne tytuły, które trzymają zaskakująco wysoki poziom, a co za tym idzie nie sposób nam – graczom z bagażem doświadczeń – przejść obok nich obojętnie. Postanowiłem więc porównać dwie z nich. The Getaway i Mafia, które z założenia pokazują prawdziwe i trudne życie gangstera. GTA pomimo faktu, iż zapoczątkowało całą tę nić, pomijam ze względu na arcade'owy charakter – postawiłem na realność odwzorowania.

Fabuła

Scenariusz w Ucieczce nie jest tak „otwarty", jak w Mafii. Ogromnym plusem jest natomiast fakt, iż poznajemy go z perspektywy dwóch osób. Jednakże głównym bohaterem jest tak na dobrą sprawę Mark Hammond, będący zapalnikiem wielu sytuacji, które pchają scenariusz do przodu. Jolson bardzo przebiegle wykombinował sobie to wszystko wykorzystując Marka do rozniecenia całego zamieszania. Ten nie mając innego wyjścia, w trosce o syna musi być posłuszny tyranowi. Co rusz jednak próbuje to wszystko zakończyć. Carter zaś to taki „zdeterminowany, buszujący w zbożu" gliniarz, odgrywający także ważną rolę dla fabuły. Losy jego są niemniej pikantne niźli naszego pierwszego bohatera. Wszystko to sprawia, że przy The Getaway po prostu nie sposób się nudzić. Zresztą gdyby się dobrze przypatrzeć, to można ujrzeć wiele pytań związanych z Markiem (w mniejszym stopniu z Carterem), a samo zakończenie w przypadku obydwu panów pozostawia ogromny niedosyt. Jednak wszystko kryje w sobie spory potencjał, albowiem dzięki takim zabiegom niemal pewne będzie kontynuowanie scenariusza w sequelu bądź prequelu w przyszłości. Przedstawiony został nam tylko wycinek z całego życiorysu tych postaci, a na dręczące nas kwestie znajdziemy odpowiedź, jak mniemam, w kolejnych częściach gry. Bardzo przemyślany ruch w grze Team Soho.

W Mafii natomiast, wszystko jest bardzo jasno przedstawione i wyjaśnione. Taksówkarz Tommy Angelo wstępuje do rodziny, która wciągając go w wir wydarzeń zmienia normalnego człowieka w gangstera zachowującego jednak resztki ludzkich uczuć. Ciekawie w to wplątany jest wątek miłosny, a i fakty, które po jakimś czasie poznajemy są w znacznym stopniu zaskakujące. Akcja na pewno nie jest prowadzona tak szybko jak w The Getaway, a czynnik jaki ją toczy to porachunki z innymi „rodzinami". Najlepsze jest jednak zakończenie, czyli „wielki finał" – zaiste, dawno nie widziałem tak dobrej końcówki. Przeto lepszą treść i przekaz ma Mafia, jednak scenariusz nie jest tak dobrze „kierowany" jak w The Getaway. No i nie można zapominać, że Team Soho nie wyłożyło jeszcze wszystkich kart w tej kwestii.

Miasto i jego mieszkańcy

Na sam początek należy zaznaczyć jakże istotną kwestię. Jedno z miast jest odwzorowaniem istniejącego w rzeczywistości, drugie natomiast jest imaginacją twórców, a to w pewien sposób zmienia postać rzeczy. W jaki? Ano w taki, iż koderzy z Team Soho byli z góry ograniczeni w sposobie przedstawienia połaci terenu nie mogąc sobie pozwolić na niemal żadne kompromisy - w przeciwieństwie do swych czeskich kolegów. Dlatego też w stolicy wyspiarzy nie uświadczymy stacji kolejowych, zajazdów, lotniska, boisk i tym podobnych, pomimo iż takie naprawdę się w niej znadują.

Lost Heven robione było z tą samą myślą przewodnią, co GTA. Wśród developerów ukształtował się stereotyp, iż każde wymyślone miasto musi być koniecznie nad morzem, mieć swoje boisko, tory, roboty budowlane, lotnisko, port, duży most i tak dalej. Lost Heaven tę tradycję podtrzymuje i wcale mu to na złe nie wyszło. Ciekawym pomysłem jest możliwość wyjechania poza granice miasta, na przykład na farmę i tor wyścigowy. Jednak pomimo wszystkich tych „miejscówek" nie zawiera ono takiego ogromu szczegółów, cudownej architektury i licencji na samochody. Nie ma się co oszukiwać – to nie ten rozmach!

Co do zachowań ludzi, to w tym punkcie postawiłbym znak równości. Przechodnie w obu pozycjach żywo reagują na każdy nasz występek. Uciekają, gdy zobaczą broń lub usłyszą strzały, wypowiadają różnego rodzaju kwestie, gdy ich zaczepimy. Niektórzy zgrywają bohaterów wyskakując na solo, inni zaś tchórzliwie błagają o litość. Kierowcy jeżdżą w

miarę przepisowo. W obu tytułach, brakuje jednak sytuacji, że się tak wyrażę „z życia wziętych".

W The Getaway policja z pewnością jest o wiele bardziej denerwująca. Patroli pieszych i drogowych jest pełno. Stróżów prawa bardzo trudno zgubić, ponieważ perfidnie komunikują się przez radio, dostarczając pozostałym jednostkom potrzebnych informacji. Ci z kolei blokują przejazdy ustawiając kolczatki i vany, skrupulatnie przestrzegają prawa nie darując żadnego uchybienia, a ponadto wysyłają do akcji oddziały specjalne. Gangi także nie pałają do naszego bohatera sympatią, a momentami potrafią nastręczyć więcej problemów aniżeli gliny z uwagi na fakt, iż posiadają dobre samochody i broń maszynową.

W Mafii jest bezapelacyjnie łatwiej, żeby nie powiedzieć banalnie. Może to ze względu na fakt, iż gliny są opłacane? W każdym bądź razie jeździ ich nad wyraz mało, co powoduje, że walczymy w zasadzie tylko z jednym przeciwnikiem – innymi szajkami. Mimo to szczególnie przypadł mi do gustu pomysł z mandatami, które otrzymujemy w zależności od wykroczenia (np. za szyboką jazdę, choć jest to mocno naciągane). Kolegium możemy przyjąć bądź też nie – dla mnie rewelacja! Mocno kuleje to, że w trakcie wykonywania zadań niepowiązanych z danymi organizacjami możemy sobie bez stresu hasać w pobliżu ich terenu, a oni nawet nie zareagują! Tyle o zwyczajach i mieszkańcach. Przejdźmy do...

Interakcja i realność

Niebagatelną wadą Mafii jest niemożność wejścia do każdego wozu. Z biegiem czasu uczymy się jak otwierać zamki kolejnych wehikułów, co jest irytującym ograniczeniem. Dopiero po przejściu szkolenia można pojeździć sobie niedostępnymi dotychczas pojazdami (straż pożarna, karetka itd.). Za to każde auto znajdujące się w The Getaway jest dostępne dla gracza od samego początku! Model jazdy w obu grach rozwiązany jest poprawnie, lecz w The Getaway steruje się nimi przyjemniej – lepsze poślizgi i przyczepność. W dziele Ilusion Softworks bryki zachowują się czasami jak kartonowe pudełka.

Skoro jesteśmy już przy autach, to powiedzmy sobie do jakiego stopnia można je zniszczyć. W Mafii nie ujrzycie tak efektownych wgnieceń karoserii i ogólnych zniszczeń fur jak w The Getaway. Co się tyczy interakcji miejskiej, to tu zdecydowanie przoduje Mafia: można pojechać na stację benzynową, aby zatankować, wsiąść do tramwaju jako pasażer i porozwalać troszkę więcej obiektów (budki telefoniczne, kosze itp). Śmierć nie raz będzie zaglądać Ci w oczy Kolosalnym atutem Mafii jest różnorodność misji. Grając poczujecie jak chorą satysfakcje czerpie się z odwiedzin u „znajomych" trzymając w ręce kij bejzbolowy, albo jak trzeba załatwić pewnego kapusia skąpiącego potrzebnych nam informacji lub pobić zgraję zbirów chcących zgwałcić kobietę, którą musisz odprowadzić do domu. A napad na bank – po prostu szajba! Mógłbym tak wymieniać jeszcze dalej i dalej.

Jak wypadają przy nich misje z The Getaway? Nieźle, zawierają w sobie przede wszystkim dużo więcej akcji, a pod względem dynamiki dają Mafii takiego kopa, że ląduje ona na księżycu. Strzelaniny są niepodważalnie lepiej wykonane i zrealizowane (chowanie się za różnymi obiektami, pośpieszna wymiana ognia, cudownie sypiące się szyby samochodów itd.) Z tą dynamiką można by polemizować ze względu na umieszczenie miejsca i czasów rozgrywającej w Mafii się akcji. Lecz jest to porównanie, a ja nie zamierzam być łagodny i dobroduszny. Liczą się fakty, a fakty są takie, że Mafia oferuje dużo bardziej pomysłowe i ciekawsze zadania! Urzeka przede wszystkim ich prostota Dają też dużo radości – część z nich mogła być pokazana na filmikach, a tego twórcy nie zrobili, i chwała im za to! Panom z Team Soho zabrakło trochę nowatorstwa i świeżości, jaką uraczyli nas czescy programiści.

Otoczka

Tworząc obie gry twórcy dobrze wiedzieli, jak mają one wyglądać. W Mafii postawiono na spektakularność, w The Getaway na realizm. Oprawa w Mafii to masa różnego rodzaju efektów. Szczególnie ładnie prezentuje się sztuczne oświetlenie, jak lampy, światła samochodów czy efekt rażącego słońca. Ogromnym plusem są zmienne warunki atmosferyczne (noc, deszcz, mgła itd.) – port przy zachodzie słońca i farmę podczas ulewnej burzy musicie zobaczyć na własne oczy! Może momentami są nawet aż przesadzone i podtapiają jej klimat przypominając wtedy „baśń gangsterską", a nie grę o zabijaniu i krwawych porachunkach. Ale czy to źle? Zależy od upodobania.

A jak wygląda The Getaway? Na pewno jest dużo bardziej realistycznie. Polygonów jest z pewnością więcej niż w Mafii, a tekstury mimo nie najwyższej rozdzielczości mają kapitalną kolorystykę i są perfekcyjnie dobrane (w sensie realizmu). Jednak grafika ma sporą ilość nieoszlifowanych elementów. Złe filtrowanie, miejscami za cienkie teksturki i najpoważniejsza wada, czyli brak zmiennych warunków atmosferycznych. Owszem: są przejaśnienia, zachmurzenia, lecz to stanowczo za mało! Gdzie podziała się chociażby ta nędzna noc? Za te braki noty lecą w dół. Zresztą, autorzy sami sobie są winni, bo gdyby wszystkie niedoróbki zostały zredukowane, to Mafii ciężko byłoby zagrozić pod tym względem The Getaway!

Jak się w to gra?

W The Getaway gra się dość trudno, lecz jej przejście daje wiele satysfakcji. Potrafi być także bardzo frustrująca, ze względu na durnowate ograniczenia, które zaplanowali jej stwórcy oraz masę błędów w kodzie. Mimo wszystko jest bardzo wciągająca i rajcująca – świetnie sprawdza się motyw ze zmianą stron: z gangstera Marka Hammonda na niekoniecznie przyzwoitego i moralnego gliniarza Franka Cartera. Klimat jest boski (the best of the fakin best)! Wszystko dzieje się szybko, akcja jest intensywniejsza niż w Mafii – to się chwali!. Baty Team Soho należą się za długość gry właściwej, którą dobija dodatkowo całkowity brak mini gier. Nawet po jej przejściu nie dostajemy nic poza nędznym trybem swobodnej jazdy po mieście (buuuuuu!). Wachlarz ruchów bohaterów jest większy i lepszy niż Tommy'ego; zabrakło jednak kozackiego strzelania z samochodu i bicia na pięści, jakim dysponuje pan Angelo. Mafia ma niemało przednich smaczków, ogrom opcji pobocznych, dzięki którym po jej jednorazowym przejściu, mamy przed sobą jeszcze sporą dawkę dobrej zabawy oraz wiele zadań do zaliczenia. Gra jest wolniejsza, a wpływ na to ma zapewne umiejscowienie akcji – czasy prohibicji, lata 30. Gra się w nią łatwiej, ale za to dłużej. Klimat jest wyśmienity – bardzo dobrze czuć atmosferę lat trzydziestych, kiedy to miasta przeżywały gwałtowny rozwój techniki i budownictwa. Ilość broni nie jest jakaś nadzwyczajna, ale to nie powinno dziwić.

Podsumowanie

The Getaway jest grą dla ludzi dorosłych i była robiona z myślą tylko o nich. To czuć na każdym kroku, gdy się w nią gra. Mafia, mimo iż zawiera sceny przemocy, nie jest rozwinięta do takiego poziomu „dojrzałości" jak The Getaway, w którym wszystko jest przytłaczająco realne: grafika, postacie, przemoc, język i wydarzenia. Mafia bez wątpienia nie była ukierunkowana tak, jak projekt Sony, który w wielu środowiskach jest krytykowany. Trzeba spojrzeć na to z innej strony i docenić trud pracy, jaki włożył w to sztab ludzi. Wiedzieli na co się piszą stawiając na realizm, któremu od samego początku nie mogli do końca sprostać. Lecz próbowali i mimo wszystko wyszło im to znakomicie!

Chyba to właśnie dlatego większość starszych graczy woli zagrać w The Getaway niż w Mafię, która nie przemawia do nich tak bardzo, jak idea zespołu Team Soho. Jestem święcie przekonany, że The Getaway w przyszłości rozwinie skrzydła do tego stopnia, że żadna inna gangsterska gra nie będzie jej w stanie zagrozić, tworząc przy tym nowy standard w światku gier. Ale może się mylę...

turi

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

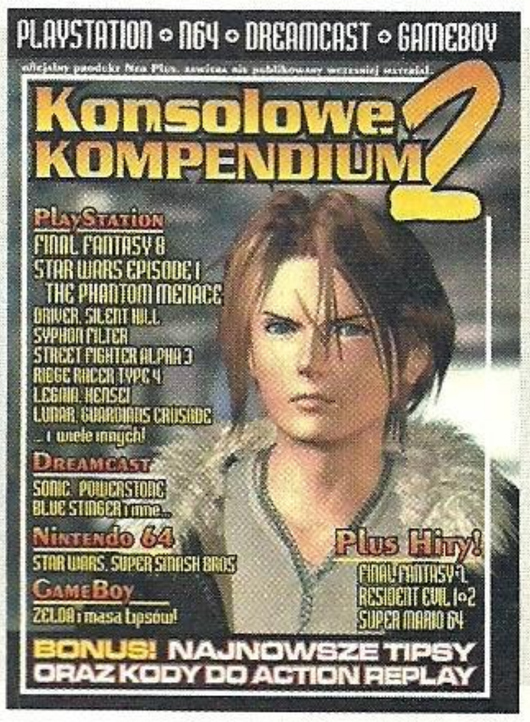
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

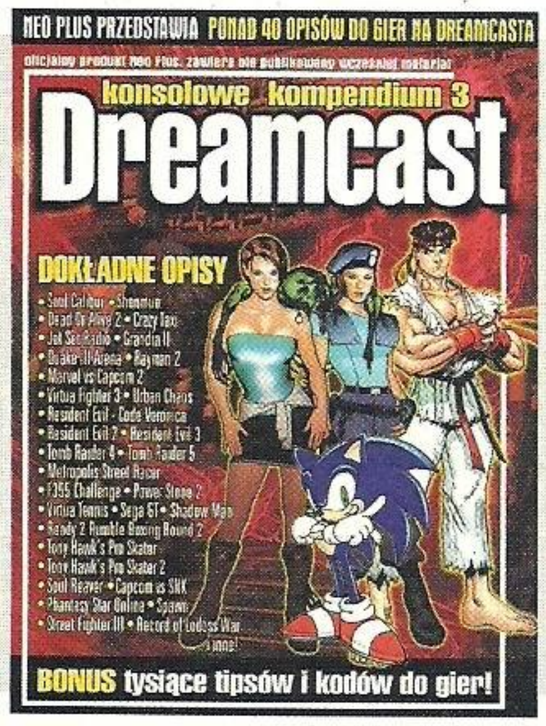
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, IIIbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ LUB DWA NUMERY ARCHIWALNE, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

ZAMÓW PRENUMERATĘ, O OPRÓCZ GIER OTRZYMASZ RÓWNIEŻ BRELOK DO KLUCZY GRAN TURISMO 3!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.

UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

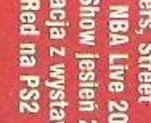
UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlayStation 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes



NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 26 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - szesc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne. Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, Toe Jam & Earl III

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guilty Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Amrs 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAL: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAL: Zabójczy kwartet Ubi Soft - raporty z testow Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, XII i Rainbow Six

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocoop
SPECJAL: Testy nadchodzących hitówSony, Smiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3. Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Allien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer. SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgorza...

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAL: Silentarium - wszystko o SH3. Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAL: Nowa Zajavka - wszystko o graniu na komórkach; E3 2003 część 2

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, CHaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAL: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAL: N-GAGE - wszystko o Konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

---

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_| .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_| .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_| .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_| .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Straszne poruszenie zapanowało po naszej rozmowie o Manhuncie i samogwałcie, telefon nie przestawał dzwonić, a sekretarki...
Whoops. Nie ta redakcja. No dobra – z zainteresowaniem zapoznałem się z Waszymi propozycjami następnych tematów do naszego okrągłego stołu. Zapraszam wręcz do podsyłania własnych pytań do rozwinięcia – chętnie wykorzystam je i podam źródło. Albo, jeżeli okażą się zbyt fajne, chamsko skopiuję, przerobię nie do poznania i sprzedam jako swoje. banan@neoplus.com.pl

W KRAINIE ZAGINIONEGO CZASU

**Witam i pozdrawiam całą redakcję!
Mój list chciałbym zacząć od pytania, które mnie dręczy od dawna: wiecie coś na temat kontynuacji Chrono Crossa z szaraka?**

Mhm.

Ostatnio wyczytałem na forum, że Square pracuje(lub już zakończyło pracę) nad Chrono Break, a premiera ma się zbiegać z premierą FFXI w Europie lub też panowie z Enix mają pokazać swoją nową grę wśród innych hitów (FFXII itd.) na E3. Nie wiem, czy to prawda, ponieważ Square na swojej oficjalnej stronie nie podaje ŻADNYCH (o ile dobrze patrzyłem) informacji na temat Chrono Break.

Obawiam się, że całkiem niedawno informacje na temat kontynuacji Chrono Crossa zostały oficjalnie zdementowane.

**Z kolei na jednej z amerykańskich stron pokazana jest okładka Chrono Break na GameCube. Jeśli coś wiecie na temat tej gry to bardzo proszę o maila, ponieważ jestem zagorzałym fanem Chrono sagi i czekam na seqel.
Pablo**

W 1991 roku Square zarejestrowało sobie domenę Chrono Break, przygotowując teren pod kontynuację jednego ze swoich hiciorów. Na razie sprawa jednak odsunęła się w bliżej nieokreśloną przyszłość – Masato Kato, producent obydwu części Chrono (Triggera i Crossa) opuścił firmę Square Enix i teraz dopieszcza swojego Baten Kaitosa.

PRAFDZIWY FAN

Jestem waszym stałym czytelnikiem jeszcze od czasów SECRET SERWICE.

Tak, to widać.

Piszę do was drugi list, ponieważ pierwszy nie został wydrukowany ani nie dostałem na niego odpowiedzi, powtarzam te pytania i liczę na to, że mi na nie odpowiecie:

Najwyraźniej upór się opłacił.

1. Czy RE Outbrek będzie wykorzystywał HUB-a do grania w multiplayer (nie przez internet)?

Konkurs czwarty okazał się problematyczny. Sporo skojarzeń z Evil Dead i Ashem i z tym oczywiście nie sposób się nie zgadzać, ale musicie odgadnąć co ma na myśli autor zdjęcia. A ma on na myśli DOOM. Nagroda leci do: Piotra Migdalskiego ze Świdnicy.

Nieszczególnie.

2. Czy wyszła kontynuacja gry na PSX-a pt. PANZER FRONT, która miała tytuł PANZER FRONT-BIS? Napisaliście o niej zapowiedź, ale recenzji już nie widziałem.

Niestety nie dotarła do nas. Za miesiąc powinniśmy za to zmierzyć się z Tank Elite na PS2, które na pierwszy rzut oka wygląda podobnie.

**3. Czy SQUARESOFT wyda kontynuacje gry PARASITE EVE, a jeśli nie, to czy można napisać do nich list z prośbą o zrobienie takiej kontynuacji?
Radek**

Można napisać (ale jeżeli już się na to zdecydujesz radziłbym dla szacunku nie rąbnąć się trzy razy przy adresowaniu koperty), tylko to nic nie da. Producenci w wielkich firmach muszą mieć nieco większe przesłanki niż tylko pojedynczy list od czytelnika. Zwykle zresztą autorzy gier nie rezygnują z produkcji kontynuacji, o ile nie daje ona w perspektywie fajnych zarobków. A zresztą Square Enix może jeszcze kiedyś wrócić do tej serii - jest w posiadaniu praw do niej. Tylko na razie chłopaki zajmują się innymi, bardziej popularnymi tytułami.
Inna sprawa, że dotknąłeś dosyć ciekawego tematu. Square jak mało która firma ma prawa do kilku bardzo ciekawych tytułów, a mimo to wcale nie spieszy się z kontynuacjami. Poza flagową serią, jaką z pewnością jest Final Fantasy, nawet najbardziej popularne gry Square długo czekają w kolejce. Świetne, czteroletnie Vagrant Story kontynuacji jeszcze nie ma, rewelacyjne sześcioletnie Final Fantasy Tactics dopiero co dostało swoją wersję na Advance'a, kontynuacja Chrono Triggera (Chrono Cross) pojawiła się po ośmiu latach od czasu oryginału ze SNESA, niedawno zarzucono prace nad kolejną Legend of Mana, a nie wspominam tu o całej masie mniejszych tytułów... Patrząc na to wszystko - rzeczywiście Square, jak na firmę wypuszczającą takie liczby hiciorów, jest dosyć oszczędna w wypluwaniu kontynuacji.
A co do kontynuacji to na PSX'a ukazało się już Parasite Eve 2. I od tamtej pory nic.

PASJA TAPCZANA

Bardzo podobał mi się artykuł odnośnie pasji w grach autorstwa Matta. Zupełnie się z nim zgadzam. Intrygujący mistrz szachowy Bobby Fischer powiedział: cokolwiek robisz z pasją ma sens.

Z całą pewnością dla Ciebie samego w danej chwili. Co ciekawe powiedzenie to, jak rzadko które potrafi pogodzić ogromne rzesze ludzi – od, dajmy na to, pięćdziesięcioletnich filatelistów po młodzieńców wchodzących w okres dojrzewania.

To prawda, aby jednak dzielić z nami tę pasję (tekst jak z reklamy) producenci gier, musza rozumieć nasze potrzeby. Chodzi o to żeby wychodzić poza schematy, nie powielać tytułów.

Producenci gier to muszą zarabiać pieniądze. Jeżeli chcą produkować te gry jak najdłużej.

Fotokonkurs piąty. Do jakiej gry nawiązuje zdjęcie nadesłane przez Łukasza Bogaja? Nagrodą będzie koszulka SOCOM II. Piszcie na: gulash@neoplus.com.pl.

Obecnie zagrywam się w Baldur's Gate 2, i już widzę, że gra powiela schematy. Poprawienie grafiki to nie jest to, co lubimy najbardziej.

Tobie nie, ale amatorom tych gier - z całą pewnością. Zauważ bowiem, że niemal każdy ma swoją ulubioną grę, która podeszła mu dokładnie pod wszystkimi kątami. I teraz te same osoby bardzo chętnie przywitają odświeżoną i udaną kontynuację - o ile oczywiście konwencja gry na to pozwoli. Sądzę że tak właśnie jest z Baldurami, podobnie było z Falloutami, pierwsze dwa Silent Hille też były rewelacyjne, doskonałym przykładem tego jest też seria Final Fantasy (wyjąwszy jedenastkę)...

**Imponują mi dwa podejścia
Producenci – debiutanci, vide Sucker Punch wyskakują z nowym podejściem do platformówek, i z miejsca zachwycam się postacią Sly Racoona. Grafika nie musi być fotorealistyczna, ma to być brama do naszego świata, świata pasji i radości.
Drugie podejście. Zawodowcy - grupa Polyphony Digital, składam im, nie tylko w moim imieniu, bo ta opinia nie jest odosobniona, hołd za to, co robią i z jaką pieczołowitością. To co robi japońska ekipa, zahacza moim zdaniem o kosmos. Dlaczego tak jest? Bo goście, zajmują się tym od początku, nie próbują nagle robić RPG. Jak być specjalistą, to w jednej dziedzinie, nie eksperymentować (vide Auto Modellista), mają lata doświadczeń i ewoluują w dobrym kierunku (nie wszystkim musi się to podobać, to tak jak z Matrixem). Uwielbiam, kiedy mnie - Grającego Dziadka, zaskoczą producenci, a GT4 Prologue spowodował, że na jego widok użyłem słów, które nie przystoją językowi dyplomacji, wyrażając swój entuzjazm. Pomijam genialne demo, ale sama gra z najlepszym obrazem jaki widziałem, wbiła mnie w buty. Wtedy padają moje ulubione słowa „zrobili to jeszcze raz...".**

O serii Gran Turismo się nie wypowiadam, bo w ogóle się o samochodowych grach nie wypowiadam, ale już ze Sly Racoonem - fajna gra, ale czy aż genialna? Dla mnie nie. I dochodzimy do tego, co Ci napisałem - każdemu przypasowują inne gry. Oczywiście są takie, które bardzo podobają się większej grupie osób, ale wiesz o co mi chodzi.

**A przecież nie zawsze jest tak różowo, „tak łatwo jest zapomnieć jak należy żyć", równie łatwo jest zapomnieć jak należy pisać dobre gry.
Przykład? Medal of Honor Frontline - OK. A komu podobał się MOH Rising Sun? O jedna ręka w górze! Aaa... Pan chcę do ubikacji? Proszę bardzo!**

Ale to jest kropla w morzu. Przykłady można mnożyć. Ale wierz mi, że są osoby, które bardzo lubią serię Medal of Honor i z radością zagrają w każda kolejna część, jakkolwiek mocno nie byłaby skalkowana z poprzedniej...

**Wiem, wiem (proszę nie rzucać we mnie pomidorami) nie zawsze chodzi o to, aby gra była długa, ale ja ledwo się rozgrzałem, a tu koniec przygody. Tego nie lubimy.
Nie pamiętam ile czasu grałem w Silent Hill, ale pamiętam jakich dostarczyła mi przeżyć. Ile graliśmy w Cannon Fodder? Nie wiem, ale "war never been so much fun" he he. Producenci: intensyfikujcie swoje działania, aby gra była wypasiona w sensie radochy, a nie mega grafiki. (3mam kciuki za PAINKILLERA Adriana Chmielarza).**

Wygląda na to, że nie trzeba - Painkiller wygląda świetnie i bez kciuków. To kawał naprawdę świetnej gry. I będzie kosztował w Polsce ze dwie dychy. Fajnie, co?

Skoro kończę, to powiem jeszcze o zakończeniach, w które też wkładać należy wysiłek. Rozwalić bossa, gdy mam milion buteleczek i tylko go klepię to nie radocha. Pamiętacie (kto nie grał ten trąba!) jak rozwalało się tą panią VooDoo ze Sly Racoona? To był wypas. Kiedyś zgrzeszyłem (dawne dzieje) i grałem na piecu w Lost Eden, ale gra miała super zakończenie, ostatni boss okazał się... napakowaną sterydami myszką. Ubiegły rok był pełen sequeli, ale pojawiły się też perełki - typu

Prince of Persia czy nawet Eye Toy, mogę chyba zaryzykować, że pasja w grach nigdy nas nie opuści, tak mi dopomóż Joypadzie i inne manipulatory - wibratory he he.
DJTAPCZAN

Sequele były, są i będą i nie ma w tym nic złego. Dobry sequel dobrej gry to bardzo fajna sprawa, pod warunkiem, że jest dobry, że tak to zręcznie ujmę. Ale jak słusznie zauważyłeś pojawiły się i perełki (jak chociażby ta KONTYNUACJA przygód Księcia) oraz fajne zabaweczki. Dla podsumowania tego listu mogą tylko dodać, że źle nie jest.

NIE KUPUJĄC MANHUNTA

Nie kupiłem Manhunta.

No i świetnie. Ja prawdę mówiąc też nie.

Nie dlatego, że bałem się, że obecnie się zboczę. Zrobiłem to z nastawieniem, iż nie złożę się na finansowy sukces tytułu, który da Rockstarowi powód (i otworzy drogę) do zrobienia bardziej realistycznego Manhunta. To w myśl założenia, że któryś z kolei, o nieznanej dziś jakości szeroko rozumianego wykonania, może okazać się niebezpieczny. Klapa tego tytułu rzutowałaby także na opłacalność pokrewnych projektów, rozważanych przez inne firmy. Ktoś może się uśmiechnąć i stwierdzić, że moje stanowisko nie przyczyniło się do umniejszenia sukcesu Manhunta. Pozostaje mi jednak świadomość, że nie zlekceważyłem ryzyka, którego nie da się wykluczyć przede wszystkim w odniesieniu do następnych, z postępem bardziej realistycznych, generacji podobnych gier.

Prawidłowe podejście. Ty sam tej rzeczywistości nie zmienisz, ale bez jednostek działających tak, jak ty nigdy nic byśmy nie wskórali.

Ale może się mylę i gdyby teraz kupować kolejne Manhunty to do czasu „grożnego realizmu" zdążyłyby się przejeść. Albo tu też się mylę i przez kolejne Manhunty, ten „ostatni", zbyt realistyczny, doczekałby się, w zaspokajaniu potrzeby nowości, pomysłów wyuzdanych o tyle bardziej, ile części gry go poprzedziło.
edidtb

Pole do rozważań spore, ale czuję, że dowiemy się już za jakiś czas.

KUPIENI PRZEZ MANHUNT

Po przeczytaniu kolejnych linijek tekstu poświęconych grze Manhunt mam jedno pytanie. Czy to są artykuły sponsorowane?

Z przykrością stwierdzam, że nie.

Sztuczny tłok wokół tej pozycji doprowadził do sytuacji, w której gra stała się obowiązkowa. Jeśli ktoś nie ciął sierpem tych łowców, to może oznaczać, że ostatnie miesiące spędził na wygnaniu lub w realnym życiu robi coś jeszcze gorszego. Nikt nie zabroni nastolatkowi kupna tej gry legalnie, tym bardziej na giełdzie.
Nie zamierzam bronić moralności, jednak zamiast gry niszowej wykreowano narzędzie deprawacji.

Niszowej? Skradanki z mordowaniem oprychów? Kolejnej gry autorów najpopularniejszej konsolowej gry ostatnich lat? Nie wydaje mi się. Ona nie ma żądnych znamion niszowości. Może poza tą najbardziej przebiegłą – granicą wieku.

Uważam, że sama recenzja powinna wystarczyć. Rozpisywanie się daje argumenty ludziom inteligentnym inaczej.

Ta gra zainteresowała nas na tyle, że chcieliśmy o niej porozmawiać. Na grupie konsolowej powstała na jej temat bardzo długa i gorąca dyskusja, więc postanowiłem sprawdzić, co o grze sądzi reszta redakcji. Efekty mogłeś przeczytać w ostatnim numerze.

Chyba że zamierzacie pisać scenariusze dla programu w pewnej telewizji. Argumenty używane przy okrągłym stole na pewno podniosłyby oglądalność. Do pełnego obrazu zniszczenia brakuje tyko urzędowego zakazu sprzedaży.
Nie zamierzam pouczać. Uważam tylko, że jest wiele innych tematów. Między innymi dalsze plany dotyczące lokalizacji gier.

Wierz mi, że skorzystamy z nich. Ale Manhunt w tym momencie wydał się nam najciekawszym tematem.

Czy sprzedaż Powrotu Króla była zadawalająca? Jako zwykły użytkownik nie mam szans na dotarcie do wielu informacji. Zachodnie sklepy z dużym wyprzedzeniem informują o promocjach i nowościach. W Polsce obowiązuje pełna konspiracja.

Bo jest tak, że każdy chwali się, jeżeli ma czym. Dlaczego możemy informować tylko o bardziej spektakularnych sukcesach na Zachodzie? Bo tylko tam dzieją się rzeczy, które tymi sukcesami są. Wierz mi, że gdybyś poznał oficjalne liczby dotyczące polskiego rynku, byłbyś zaskoczony. A może nawet zażenowany.

Trudno mi jest nawet zgadywać. Czy Microsoft przewiduje start wirtualnego przedstawicielstwa Xboxa, czemu ma służyć żądanie zwrotu domen? Nintendo wprowadza nowy produkt, czy zaowocuje to spadkiem cen GBA SP? Zdaję sobie sprawę gdzie żyję. Czterdziestomilionowy kraj w centrum Europy. Standardowy gracz przetwarza kilka zapasów w miesiącu, bo przecież cena wypalenia płyty to parę złotych, a w sklepach to chyba powariowali. Sytuacja ekonomiczna nie może usprawiedliwiać piractwa. Na szczęście granie na oryginałach podobno zaczyna być modne.
Chciałbym wspomnieć jeszcze o jednym. Uważam że pomysł na wykonanie i całkowite przetłumaczenie instrukcji gry Manhunt był rewelacyjny. Katalog zima/wiosna oraz przegląd oferty genialnie pasuje do klimatu gry.
Pozdrawiam
Mariusz Gołębiowski

No więc Mariuszu – dziękuję za ciekawe i przydatne pomysły do najbliższych obrad okrągłego stołu – niebawem przekonasz się, z których skorzystaliśmy, a które zostawiliśmy sobie na później.

MIŁOSZ I PRZYJACIELE

Witam. Na wstępie chciałbym przeprosić za styl, w jakim był napisany mój wcześniejszy list. Pisałem pod wpływem emocji i nie zauważyłem kilku błędów i paru nieścisłości.

Spoko. Po to jestem, żeby je szybko wskazać i przy okazji zadrwić.

Po przeczytaniu Twojej odpowiedzi na mój list czuję, że kilka spraw muszę wyjaśnić. Zupełnie nie zrozumieliśmy się, co do serii Silent Hill. Naprawdę nie dostrzegasz różnicy w ilości (nie jakości!) potworów występujących w kolejnych częściach serii?

Czaderski Mark Hammond - rysunek nie podpisany

Dostrzegam. Przypominam jednak, że na ulicach w dwójce potworów było naprawdę mnóstwo.

Ja uważam, że w SH3 jest wyraźnie więcej starć z przeciwnikami niż w SH1 i SH2.

Trzeba byłoby to policzyć. Choć przyznaję, że takie poziomy jak te na klatce schodowej pod koniec, czy w wesołym miasteczku mocno mnie rozczarowały. Dużo się tego zrobiło.

Można to dostrzec niezależnie od tego, czy grało się w SH1, 2 i 3 na najniższym poziomie trudności, czy na najwyższym. Co do zagadek w SH – masz rację, ich skomplikowanie można ustalić wybierając odpowiedni do swoich potrzeb poziom trudności, ale nie tego dotyczył mój pierwszy list. Chciałem zwrócić uwagę na fakt, iż zagadki typu: „znajdź przedmiot, przynieś go gdzieś i użyj na innym przedmiocie" systematycznie wypierają zagadki bardziej ambitne. Nie zauważyłeś, że zagadki wyżej wspomnianego typu w SH3 niemal nie sprawiają kłopotu?

Nie odnoszę takiego wrażenia – w dwójce na przykład zagadki z przenoszeniem przedmiotów były potwornie prostackie, a w dodatku miały głupie rozwiązania. A w SH3 – na najwyższym poziomie trudności są potwornie trudne.

Po przejściu dwóch wcześniejszych części gracz ma już wyuczone pewne schematy postępowania i znacznie szybciej kojarzy, że dany przedmiot trzeba zanieść w takie, a nie inne miejsce.

Ale to jest zasadniczy problem wszystkich gier residentowatych (biorąc pod uwagę sposób przedstawienia akcji). Tam zwykle większość zabawy polega na bieganiu i szukaniu konkretnych przedmiotów. Szczerze mówiąc seria Silent Hill mnie w tym względzie trochę zawiodła – zagadki są moim zdaniem niezbyt trafione.

Nie wiem czy gracze, którzy zaczynają swoją „przygodę" (koszmar?) z serią SH od najnowszej części równie szybko przebijają się przez takie zagadki, dlatego nie zaryzykuję stwierdzenia, że puzzle z SH3 są bardziej oczywiste niż te zawarte we wcześniejszych częściach.

No właśnie. Ale SH3 nie jest szczególnie trudny.

Zagadki ambitniejsze (jak porozrzucane książki Szekspira, monety z SH2 itp.) to tylko chlubne wyjątki w regule „znajdź, przynieś i użyj". Jestem jednak mile zaskoczony, że nie starałeś się bronić DMC przed atakiem z mojej strony. Zdaję sobie sprawę, że ta gra ma wielu zagorzałych fanów, ale do mnie jakoś nie dotarła. Szczerze mówiąc rozczarowała mnie i znudziła po godzinie. Samo intro DMC mieści się w moim „top 10" najmniej poważnych i infantylnych filmików umieszczonych w niby poważnej grze (absolutnym numerem jeden jest filmik z Zone of the Enders, w którym Leo z pięć razy woła swoją dziewczynę – chyba Celvice, czy jakoś tak).

Pojedynek na słabe sceny w grach mógłby zaskoczyć wielu graczy. Zachęcam do podsyłania swoich rankingów najsłabszych animacji w grach konsolowych.

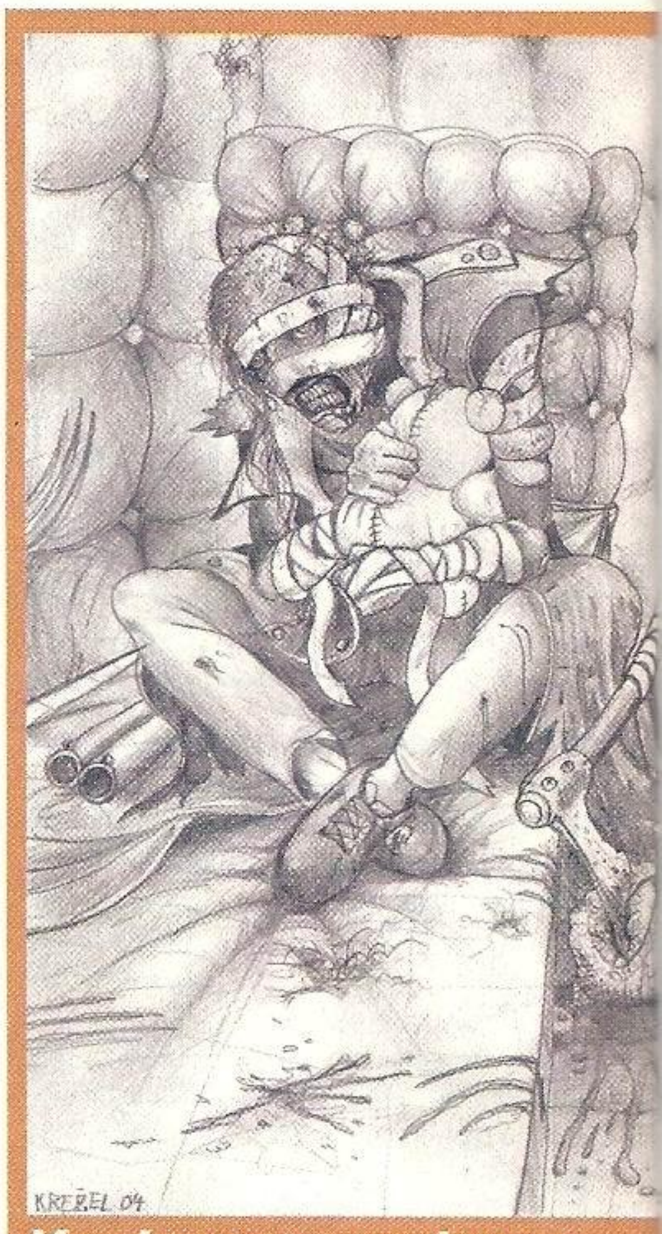
Mam nadzieję, że mój wcześniejszy list wywoła jakąś interesującą dyskusję. Zastanawiam się, jaki procent czytelników (może nawet recenzentów?) Neo+ zgodzi się z przytoczonymi przeze mnie argumentami. Ja wciąż podtrzymuję swoje zdanie – nadchodzi era krótkich, niezbyt ambitnych gier bazujących na podstawowych instynktach tkwiących w każdym z nas (dużo przemocy i skąpo ubrane panienki to dwa elementy najczęściej występujące w nowych grach – to, że okładki dwóch ostatnich numerów N+ wyglądają tak, a nie inaczej nie jest przypadkiem...).

Proste. A najbardziej pasowała do Twojego opisu ta z Viewtiful Joe.

Bardzo chciałbym się mylić...
Miłosz Jovanović

Drogi Miłoszu nie mylisz się, ale nie odwrócimy biegu rzeki. Tak – gry z golizną zwyciężają. Tak – gry brutalne podobają się najbardziej. Nie, nie odkryłeś niczego nowego. Poniżej przedstawiam za to kilka nowych głosów obudzonych Twoim tekstem.

A teraz fragment zainspirowany opowiadaniem



Konkurs rysunkowy

Dicka „Świat, którego pragnęła". W prostackim uproszczeniu opowiadanie mówi, że każdy kreuje świat na swoje potrzeby, dla każdego świat jest jego autorskim tworem (do polemiki na ten temat najlepiej przystąpić po lekturze opowiadania, a nie tylko mojego oględnego streszczenia idei). Zastosowawszy to do gier otrzymujemy, że dla każdego gra jest nieco inna. Tu mogłyby się rozlec brawa i okrzyki „nobel!" za odkrycie, że postrzegamy subiektywnie. I w tym miejscu mogę nawiązać do listu Miłosza Jovanovica, głoszącego uprostaczenie gier.

Nie tyle głoszącego, co wyrażającego jego zdanie na ten temat.

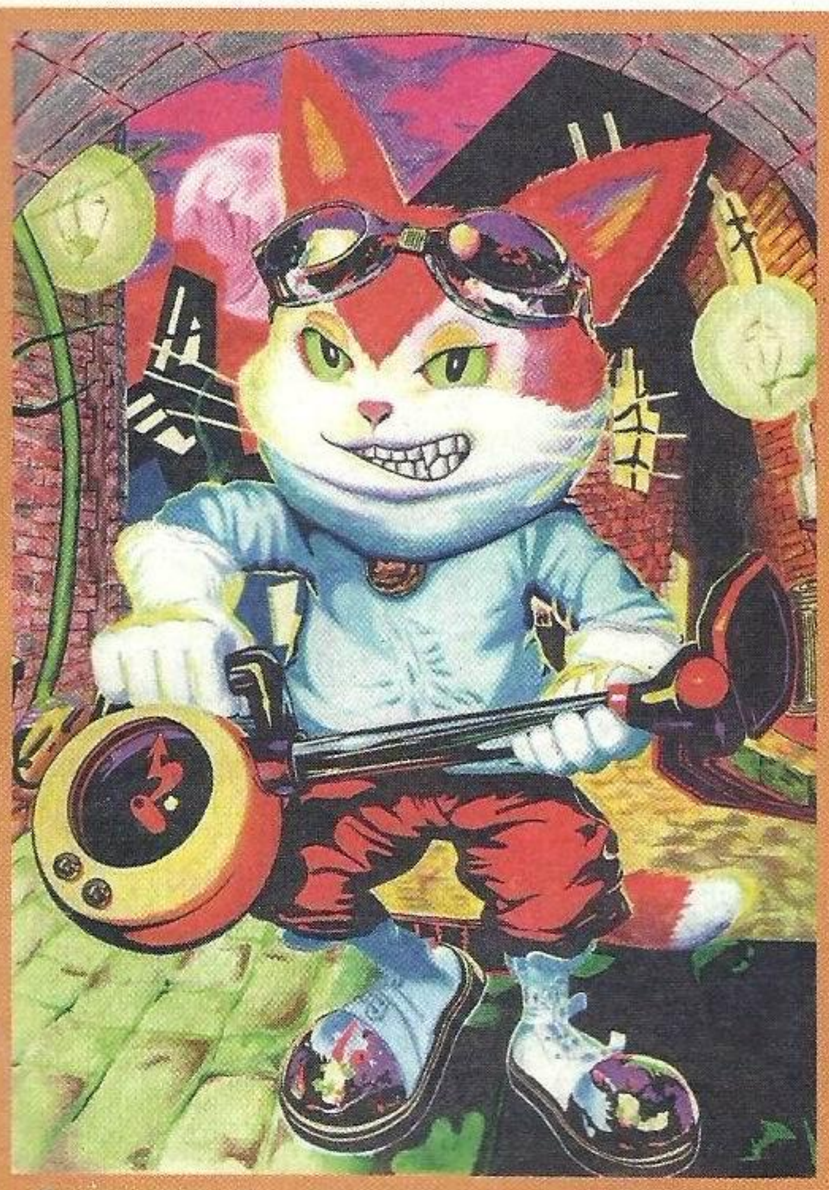
Według mnie na przykład taki Devil May Cry wcale nie jest prostacki. To, że zagadki są proste nie sprawia, że Lepper by go przeszedł.

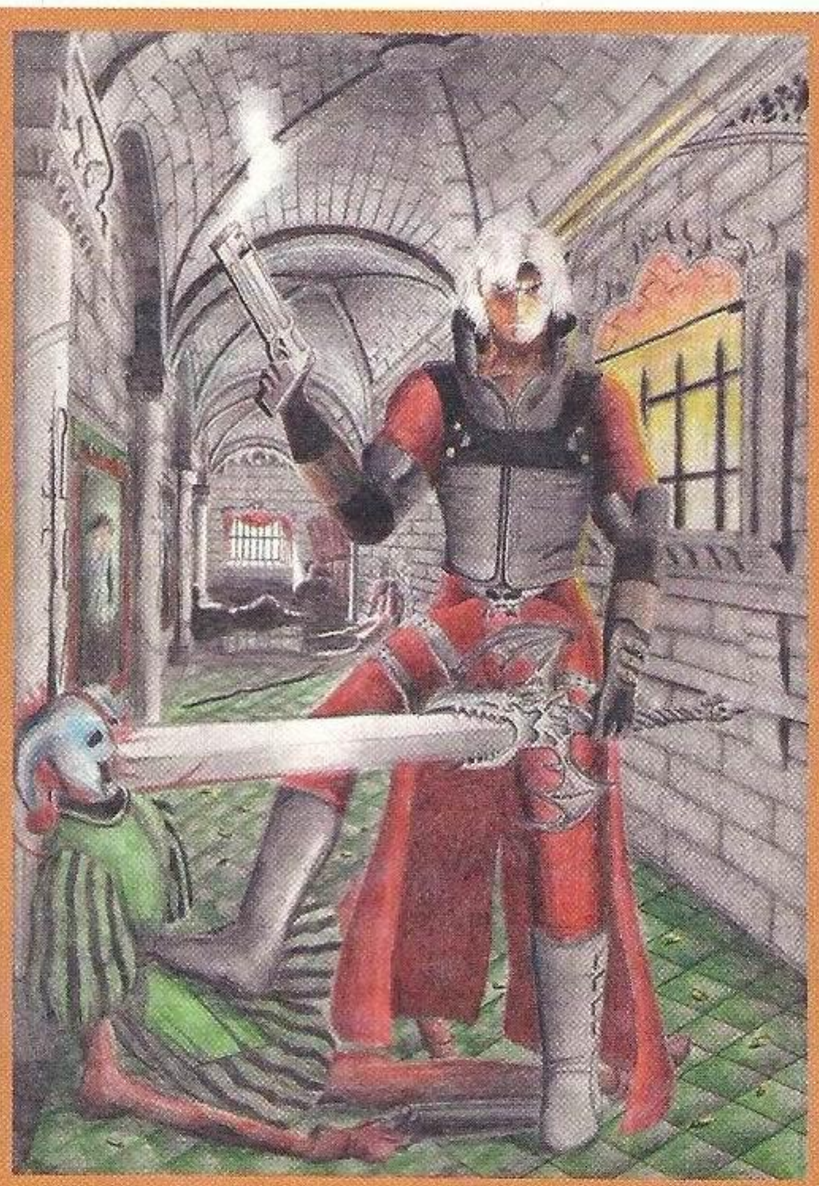
Ani że by go nie przeszedł. Poza tym mylisz słowa prostacki i łatwy. Prostacka gra może być trudna. Wystarczy przypomnieć sobie dalsze etapy Space Invadersów.

Wymasterowanie combosów wcale nie jest takie proste, trzeba trochę czasu spędzić trenując kombinacje i to wcale niekoniecznie mniej niż nad przesuwaniem skrzyń. Dodatkowo dochodzi element twórczy w customowaniu serii (kumpel coach mawiał, ośmieszając Leia w Tekkenie, że zawsze można jeszcze dodać podcinkę), a ze skrzyniami kreatywnością nie błyśniesz, jedno ustawienie otwiera drzwi. No, druga w nocy, a ja na 8 jutro, to trza kończyć. Coraz lepiej mi idzie na padzie pisanie :)
pozdrawiam
ekiera

Tak, zawsze cieszę się na samą myśl o wstawianiu tych wszystkich ogonków, których brakuje dzięki Twojej konsekwencji w stosowaniu największego przyjaciela początkujących pisarzy – decekowego pada. Dobra – teraz słówko od Pawła K.

Bez wstępów, odpowiadając na pytanie Miłosza (i twój apel :)), można po prostu zacytować felieton Grabarza z tego N+. Jak sam zauważyłeś. Ale przyczyną takiego spłycania i upraszczania gier (bo zgadzam się tutaj z Miłoszem) jest duża – potencjalnie największa – liczba odbiorców produktu. Jest jeszcze coś, o czym Grabarz przy tej okazji nie napisał, a było już kilka razy poruszane przez redaktorów (raczej w dawnych numerach), mianowicie RODZAJ KLIENTA. Już nie są to tylko pryszczte nastolatki przyjaciół mający





...Rozstrzygnięty. Oto cztery prace, które wygrały. Ich autorami są (od lewej): Piotrek Krężelewski, Michał Sawicki, Paweł Kot i Krzysztof Górkowski. Gratulacje - nagrody lecą pocztą.

tylko w ludziach podobnych sobie i w internecie, jak to lubili kiedyś postrzegać nas demagodzy na lekcjach religii i pogadankach pedagogicznych – nie wiem czy jest tak dalej, bo o dr Lubomirze Szawdyn już dawno nie słyszałem. Są to także dorośli ludzie, pracujący, nie mający zatem zbyt dużo czasu by wgłębiać się w fabułę, przeżywać losy bohaterów jak śmierć ukochanego tresowanego konika morskiego. Tacy ludzie często chcą po prostu rozrywki i nie obchodzi ich jakkolwiek pojmowana hardcore'owość. Wejść, „popykać", iść na imprezę (może tu już nie tacy dorośli biznesmeni :)), położyć się spać, by iść rano znów do pracy. Tacy ludzie grają, bo lubią, nie muszą czuć ku temu jakiegoś powołania i nie doszukują się ukrytych przesłań w Manhuncie (zakładając, że po niego sięgną). Oczywiście skoro jest taki typ klienta, to stwórzmy dla niego produkt. Zawsze okazja do zarobienia kasy. Robimy takie coś, co fajnie błyska, gdzie idzie koleś i strzela (naprawdę załamał mnie dokładnie ten tekst pewnego dresiarza, znajomego mojego brata, gdy opisywał jakąś grę, w ogóle nie pamiętając tytułu). Klient chce coś szybkiego i efektownego – proszę bardzo! Nie napracujemy się zbytnio przy fabule, silnik gry kupimy od kogoś innego, wypuszczamy grę za pięć miesięcy. O kampanię reklamową zatroszczy się wydawca i jakoś to się kręci. Zupełnie jak z muzyką pop i sezonowymi gwiazdami. W końcu, jak zauważa Grabarz, gry to zawsze produkt komercyjny, zupełnie jak muzyka, film i wszystko to, co się sprzedaje. Nawet taki Mierny Mięson, mimo iż podobno taki skandalista i wcale nie komercyjny, nie rozdaje płyt za darmo... Co innego Michał Wiśniewski i jego ostatni album dodawany za darmo do „Faktu" (przynajmniej tak miało być, dalej tematu nie śledziłem :)).

Tak za darmo jak pół litra darmowego soku w pudełku dwulitrowym. Na rynku raczej nie ma rzeczy darmowych.

Chodzi o to, że jest coraz więcej klientów na rynku. Klientów z własnymi pieniędzmi, nie szukających koniecznie głębszej rozrywki. Klientów, których przecież warto zdobyć (przy okazji ich pieniądze). I dlatego wypuszcza się taką masówkę. By była dla każdego przystępna (znowu powtarzając za Grabarzem). Zresztą należy pamiętać, że to nie dla Polaków, ani przez Polaków (w olbrzymiej większości) robione są gry.

Pamiętamy. Ale takie rzeczy jak Painkiller przywracają wiarę, że może być dobrze.

Nasz rynek niczego nie odwzorowuje. I wracają słowa redaktorów N-Plusa (prawie jak N-Gage :), zwłaszcza Gulasha, że w naszym kraju gracz wciąż jest postrzegany jako ktoś młody, bo starym nie wypada (z chlubnymi wyjątkami). To amerykanie itp. mają pieniądze, by tak od niechcenia, za nadwyżkę z wypłaty kupić sobie konsolę i kilka tytułów, w które będą grać okazjonalnie. Mam nadzieję, że nie mijam się zbytnio z prawdą – w Ameryce nie byłem, są to moje przypuszczenia, ale nie ukrywajmy, że na zachodzie stopa życiowa jest wyższa niż nad Wisłą.

Też doszły mnie takie słuchy.

Ludzie lubią filmy popcornowe (bo kino ambitne i niezależne raczej często kokosów nie zbija), więc zapewne i takie gry polubią. A jak klient zirytuje się, że gra za trudna, to może później już drugiej nie kupić. A przecież nie w tym cel. Właściwie cały ten list to takie podsumowanie „Opowieści z krypty" i listu Miłosza...
Paweł Karkosa

I zamknięcie tego tematu. Dzięki za list Paweł, dalsza część pójdzie w następnym numerze, bo się miejsce skończyło.

MITSUSASHI

Obejrzałem dzisiaj (3 lutego 2004, godz. 11.30) program informacyjny „Kurier" w TVP3. Jeden z niusów dotyczył mangi i jej wpływu na Japończyków oraz resztę świata. Pod koniec owego reportażu padła wypowiedź (niedokładny cytat, bo w połowie rozłożyłem się na podłodze): „Manga ostatnio wkradła się także w łaski producentów japońskich gier komputerowych, jak ta opowiadająca o przygodach dzielnego samuraja Mitsuru".

Biedakom się Mitsurugi z Musashim pomylił i tak jakoś wyszło. Ale tak na poważnie to sprawa jest smutna, ale to nic niezwykłego. Gry wciąż jeszcze dla wielu osób pozostają tematem dziwnym i tajemniczym.

Odpadłem, gdy usłyszałem „gier...", bo w czasie całej tej wypowiedzi pan operator pokazywał chłopaczków cisnących w Soul Calibur II.
I ja się pytam, bo wiem, że niektórzy z Was są po dziennikarstwie, czy istnieje jakiś kodeks, etyka, czy Bóg wie co jeszcze w środowisku reporterów, każący zaznajomić się choć trochę z tematem, czy pisać (choć w tym wypadku mówić) głupoty?

Na nasze nieszczęście zdarzają się nieco większe błędy niż tylko pomyłka podczas przygotowania do napisania materiału o mandze i inspiracjach postaciami mangowymi w grach. A kodeks i etyka, to, jak to ładnie zostało powiedziane w „Piratach z Karaibów", „raczej takie ogólne wskazówki".

Ja wysiadam. Od dzisiaj postanowiłem nie oglądać żadnych wiadomości, bo gdy choć raz jest informacja o czymś innym niż „Amerykański żołnierz zginął...", bądź „Andrzej Lepper po raz kolejny...", okazuje się, że to kolejny idiotyzm.

Oho. Poznałeś właśnie najgłębiej skrywaną tajemnice dorosłych. Tak, trzeba brać poprawkę na wszystko, co ktoś mówi czy pisze. Nic mądrzejszego już się nie dowiesz.

Niech lepiej ci kretyni faktycznie mówią tylko o wojnach i politykach, gdyż o niczym innym sensownie nie potrafią się wypowiedzieć. Pozdrówki dla wszystkich grających (a jakże, dziewczyn przede wszystkim) oraz redakcji.
kupazoczami

Ale ksywa trochę mnie zbiła z tropu. Szacun... ...chyba.

Z PIEKŁA RODEM

Minęło trochę czasu od mojego ostatniego listu do was. Nadszedł czas abym znów zabrał głos i pokazał się z trochę innej strony niż podczas naszego ostatniego „spotkania".
Dostajecie wystarczająco dużo pochwał i gratulacji abym i ja miał was wychwalać pod niebiosa. Zbyt częste powtarzanie jak bardzo polscy gracze was potrzebują mogłoby doprowadzić do czegoś dla nas, graczy, niekorzystnego, czyli spowodowania, że spoczniecie na laurach. Nie da się bowiem ukryć przed wrogim wywiadem konkurencyjnych gazet, że idziecie w dobrym kierunku i rysuje się przed wami świetlana przyszłość.

To zostawiłem dla Gulasha, na pewno zrobi mu się przyjemnie. (Gulash: bardzo mi przyjemnie)

Podzielę się z wami pewnym pomysłem, który całkiem niedawno zrodził się w mojej małej, shizowej główce. Widząc, jak dział F.A.Q. rozwija się w zastraszającym tempie i jak wiele opinii przewija się przez niego w przeciągu jednego miesiąca nie trudno o wniosek, że ogromna rzesza czytelników N+ ma wiele do powiedzenia i drzemie w nich ogromna wręcz chęć dyskusji.

Skąd ten wniosek? Tak naprawdę bardzo wielu czytelników strasznie boi się pisania – zarówno maili, jak i listów. Nie wiem dlaczego, ale ciągnięcie jakiejkolwiek dyskusji na łamach pisma jest dosyć trudne.
Dlaczego zatem nie dać im możliwości dyskusji na większej „przestrzeni" i większej swobody poruszania się wśród morza tematów i pomysłów. Do czego dążę? Uważam, że całkiem ciekawym pomysłem mogłoby okazać się założenie na waszej internetowej stronie forum dyskusyjnego.

Zgadza się. Nowa strona Neo Plus z forum startuje razem z tym numerem.

Z doświadczenia, jako czynny element kilku for wiem, że fora takie są miejscami, gdzie spotyka się naprawdę wiele osób. Najlepsze jest to, że spotykają się oni, aby w przyjemnej atmosferze pogadać o tym, co ich wszystkich połączyło i stanowi dla nich jedną z nierozerwalnych części życia...

Czyli kłótniami na temat wyższości jednej platformy nad drugą, krytykowaniu się za popełnione błędy ortograficzne, trollowaniu od czasu do czasu i pisaniem, czyj tata jest większy.

...Gry wideo.

Między innymi, przybyszu z Utopii VII. Na Ziemi sprawa ma się trochę inaczej.

Każdy mógłby podzielić się z innymi swoimi przemyśleniami na ten szeroki niczym rzeka temat.

Między innymi. A raczej: przede wszystkim między innymi.

Myślę, że jest to koncepcja godna uwagi. Oczywiście mogę się mylić, ale propozycją swą się podzieliłem i nie będę miał sobie potem za złe, że nikomu nie złożyłem takowej propozycji. Chyba każdy z czytelników Neo byłby zadowolony z takiego forum. Ja byłbym na pewno. To wszystko, co miałem dziś do wypocenia. Ave!
Abaddon

Oczywiście przedstawiłem raczej tę ciemną stronę mocy, ale przecież zawsze mogę się mylić.

okrągły stół n.:

Witam w drugiej edycji Okrągłego Stołu. Ponieważ dziś nie ma Banana, nie pojawi się ani razu ten wstrętny samogwałt. Tematem naszej burzliwej dyskusji było, jakże by inaczej - Nintendo. Po ostatnich wypowiedziach szefów tej firmy można: a) złapać się za głowę, b) wytrzeszczyć oczy z niedowierzaniem i c) solidnie się uśmiać. No to jedziemy. [Gulash]

Gulash: Były prezes Nintendo, Hiroshi Yamauchi w wywiadzie dla poważnej japońskiej gazety „Nikkei Industrial Daily" powiedział między innymi coś takiego: „Od dłuższego czasu powtarzam, że klienci nie są zainteresowani wysokobudżetowymi grami z wysokiej jakości grafiką i dźwiękiem oraz epicką fabułą. Najwyższa technologia i rozbudowanie produkcji nie zawsze prowadzi do większej zabawy. Myślenie nastawione wyłącznie na tworzenie coraz lepszego sprzętu uważam za całkowicie błędne, ale producenci po prostu wrzucają coraz więcej pieniędzy w tworzenie mocniejszego hardware'u.". Co o tym sądzicie, hmm?

OG: Bzdura!

Matt: Oczywiście, że bzdura. To jak chylenie czoła przed mocniejszymi konkurentami.

Marcellus: I właśnie dlatego Nintendo straciło na giełdzie w Tokio. Zresztą chwilę potem zaczęli się od tych wypowiedzi na wyścigi odżegnywać. Dlaczego w takim razie ktoś teoretycznie odpowiedzialny za całą firmę chlapnął coś w tym stylu?

Kaxi: Może chce powiedzieć, że nieważne są coraz większe liczby polygonów, tylko pomysł i radocha z zabawy?

Matt: To jak napisanie - NINTENDO NIE JEST W STANIE RÓWNAĆ SIĘ Z POTĘGĄ SONY I MICROSOFTU!

Gulash: Dlaczego? Zelda Wind Waker mogłaby z powodzeniem na pierwszy rzut oka i przy zastosowaniu odpowiednich trików śmigać na Dreamcaście, a jednak niewiele gier dorównuje jej pod względem piękna, stylistyki, rozmachu i przyjemności z grania.

Matt: Yamauchi przestraszył się, że nie wygra tego wyścigu.

Marcellus: Formułę Ninny wszyscy dobrze znamy – „gry najpierw", ale mówimy tu o sprzęcie i ich ewentualnym wycofaniu się z rynku „dużych" konsol. A nawet o bankructwie – bo obecny prezes Satoru Iwata powiedział coś o tym, że jak Nintendo DS okaże się klapą, to Nintendo jako firma ma przerąbane.

Matt: OK – powiedzmy, że Yamauchi stawia przede wszystkim na dobry pomysł i miodność. I stoi w miejscu, jeśli idzie o bebechy konsoli! Przecież za kilka lat nikt nie kupi sprzętu odstającego możliwościami od najnowszych konsol. Nawet, jeśli zaczną się ukazywać kontynuacje Zeld i Marianów.

Gulash: Osobiście sądzę, że Nintendo zagubiło się trochę jako firma produkująca stricte konsole do gier, ukierunkowane na graczy. Nie do końca wiedzą, jak dotrzeć do mainstreamu, a przecież to właśnie ludzie kupujący konsolę i grę „bo ma fajną grafikę" stanowią obecnie główną siłę napędową tego przemysłu. Yamauchi powiedział tu po części prawdę (i za to mu chwała), bo hardcore'owcy zawsze będą przedkładać miodność nad wypasioną grafikę. Ale to pokazuje, że facet pojęcia nie ma o dzisiejszym biznesie.

Marcellus: No właśnie – być może prezesi chcieli nam powiedzieć, że obecna pozycja na rynku ich w pełni zadowala, chcą stać się niszą dla hardcorowych nintendofanów i wydawać jak zawsze – mało, ale dobrze.

Matt: Nintendo powinno wydawać więcej dobrych gier, a nie prowadzić politykę izolacyjną. Do licha! Przecież doszło do sytuacji, w której ludzie krzyczą „CHCĘ GRAĆ W GRY, ALE NIE MA GIER, W KTÓRE CHCĘ GRAĆ!" – To przeczytałem na oficjalnym forum Nintendo! Uważacie, że N zmusi do zakupu konsoli kogoś więcej, niż zatwardziałych miłośników ich poprzednich konsol?

Marcellus: Nie zmusi, a na dokładkę ci się starzeją i powoli odchodzą od grania.

Kaxi: Zmusi grami i nowymi pomysłami. Wczoraj wypłynęła informacja, że w sklepach zaczyna brakować Kostek. Obniżona cena, zapowiedzi gier typu Donkey Konga czy Resident Evil 4 i typowe pozycje N wystarczą, by zachęcić do kupna. Przynajmniej na początek.

Marcellus: Problem leży właśnie w tym, że Ninny nie ma pojęcia o mainstreamie, a obecnie tylko on jest w stanie podciągnąć ich finansowo. Potrzeba im licencji na duże tytuły, ale wydawcy już się wycofują - vide Burnout 3, Hitman 3, Driver 3... i tak dalej.

Gulash: A co sądzicie o pojedynku PSP vs. NDS, który będzie miał miejsce podczas E3?

OG: strzelam – PSP!

Kaxi: Hej! O NDS nic nie wiadomo! Nie warto wyrokować, kto wygra, bo nikt nie ma pojęcia, czemu posłuży drugi ekran. Ale jestem dobrej myśli po podekscytowanych wypowiedziach developerów – to może być przełom!

Marcellus: Żaden przełom, tego już akurat próbowali. Tonący brzytwy się chwyta, a odzew od developerów spoza Japonii jest po prostu powalający – wszyscy dowiedzieli się o NDS z prasy, a na devkity jeszcze czekają.

Kaxi: Devkity muszą być już, bo przynajmniej dwie gry są w fazie produkcji. Zresztą wydaje mi się, że NDS będzie mocno niszowe i nie sprzeda się tak, jak choćby GBA. Jednak mimo wszystko w pewnym stopniu odwróci uwagę od PSP. Ale tak jak mówiłem, to wszystko tylko domysły.

Marcellus: Ale ja mówię o developerach spoza Japonii! Poza tym Ninny zachowuje się nerwowo – najwyraźniej PSP zrobiło na nich spore wrażenie, a tu następca GBA w lesie gdzieś sobie jeszcze chadza, więc wyciągnęli coś ni z gruszki, ni z pietruszki.

OG: NDS wygląda w specyfikacjach jak dwa N-Gage w jednym pudełku. W tej chwili jest to największy znak zapytania na rynku.

Matt: I pewnie sprzeda się tak, jak N-Gage...

Marcellus: W Japonii NDS sprzeda się pewnie nieźle, ale chodzi o rynek amerykański i europejski, tam nikt nie poleci na jakieś wydumane bajeczki. Choćby nie wiem jak były fajne. No właśnie – duże gry, duże tytuły!

Kaxi: A skąd wiecie, czy na DS nie będzie głośnych tytułów? Przecież ta konsolka jest jeszcze bardziej odległa niż PSP, więc nic dziwnego, że nie ma jeszcze informacji o nadchodzących grach.

Marcellus: Nie jest bardziej odległa. I w tym problem.

Gulash: Idźmy dalej. Chyba nikt z nas nie wątpi w umiejętności i kunszt Nintendo. Mówimy o TYM Nintendo, które w swoim czasie zrewolucjonizowało rynek stacjonarnych konsol, rządzi na rynku przenośnych konsol, pierwsze zrobiło trójwymiarową platformówkę, pierwsze dało nam analogowy kontroler i tak dalej. Martwi mnie natomiast to, co zwykle: mało gier, opóźnienia w Europie. RE4 w 2005?!

OG: Ale pomysły kiedyś mogą się skończyć, vide dwa analogi w padzie do GameCube.

Matt: Nikt z nas nie wątpił w kunszt Segi, ale wiara niczego jeszcze nie zmienia!

OG: Stara Sega już się skończyła. Myślę, że podobnie jest z Ninny. Prędzej, czy później to nastąpi.

Kaxi: Nie wiem czemu widzicie Nintendo jako firmę, która stoi na krawędzi. GC zaczął się ładnie sprzedawać, GBA to żyła złota oraz trzy nadchodzące konsole – to brzmi dobrze.

Marcellus: Tu chodzi o marketing i markę, która najwyraźniej nie jest już tak mocna jak kiedyś. Były czasy, że N64 w USA było popularniejsze niż PS one, ale to się zmieniło – wraz z grami, w które każdy chciał zagrać. Wielkie serie, wielkie licencje... Potrzeba lat, żeby zbudować markę i Sony się to udało. Microsoft również się stara i dobrze mu idzie – kilka lat temu nikt by nawet nie pomyślał o tym, że będzie iść łeb w łeb z potężnym i doświadczonym w branży konsol Nintendo.

Matt: Kaxi... Czekać miesiącami na konwersję dowolnego hitu z systemu NTSC na PAL, grając w tym czasie w kolejne Mario Party? Ja wymiękam...

Kaxi: Opóźnienia rzeczywiście są kosmiczne, ale ze strony N jest ich coraz mniej. Mario Kart: Double Dash!! miało premierę mniej więcej w tym samym czasie na całym świecie. Podobnie będzie z Metal Gear Solid: Twin Snakes, a i inne gry bez problemu się znajdą.

Marcellus: Jeżeli Nintendo nie zmieni polityki wydawania gier, to nawet najbardziej wierni wyznawcy wreszcie się od nich odwrócą... Czy czeka ich los Segi i DC, tyle, że odsunięty w czasie do momentu nadejścia PS3/Xboxa2 i zostanie im tylko kieszonsolkowanie i robienie gier?

Gulash: Gacek dobitnie pokazał Nintendo, że już dłużej lekko nie będzie. Wchodzi taki Microsoft z pierwszą konsolą i sprzedaje jej, jeśli nie więcej, to przynajmniej tyle samo, co firma z dwudziestoletnimi tradycjami i „produkująca najlepsze gry na świecie". Coś jest najwyraźniej nie tak.

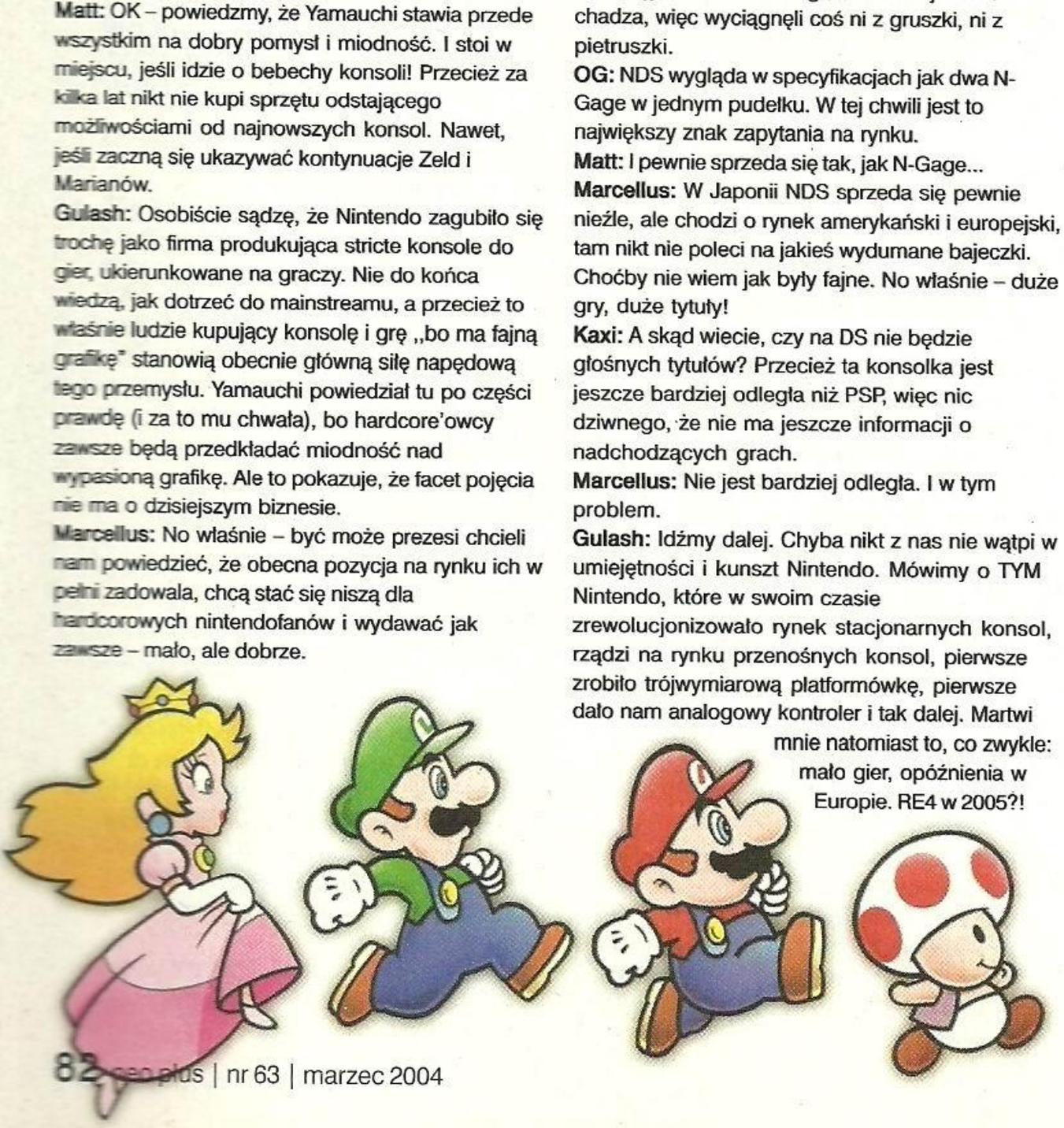
Kaxi: Dlaczego widzicie N jako firmę, która za chwilę miałaby paść? Długów nie mają, GC sprzedaje się coraz lepiej (nie wybitnie, ale mimo wszystko...), a na ich GBA gry robi nawet kupione przez Billa Rare.

Marcellus: Patrz w przyszłość, Kaxi. Ninny na własną prośbę spycha się na margines mainstreamu, jakby nie dostrzegając tego, że gry video to wielki przemysł, który już dawno temu przestał opierać się wyłącznie na zapaleńcach kochających gry. Takie czasy i nic na to nie poradzimy. Dobrym przykładem jest pojedynek PES vs. FIFA – co z tego, że PES lepszy, FIFA i tak lepiej się sprzedaje.

Matt: Brak dużych tytułów, brak solidnego rozeznania w rynku, krzyk Yamauchiego – „ZWOLNIJCIE!". Nie jestem optymistą.

Kaxi: A ja i tak uważam, że za bardzo wybiegacie w przyszłość i wysnuwacie zbyt pochopne wnioski.

Gulash: Nintendo nie przypomina Sony czy Microsoftu z ich potężną i od lat prężnie działającą machiną marketingu i promocji. To w dalszym ciągu mała, jakby rodzinna firma, która stara się sprostać dzisiejszym oczekiwaniom, ale chyba nie za bardzo ją na to po prostu stać. Dlatego jest dziesięć zespołów piszących gry, a nie trzydzieści jak w Sony. A że niektóre ich gry są wybitne? Dla nas – zapaleńców, hardcore'owców z pewnością są. Ale chyba zdajecie sobie sprawę, że inwestując pieniądze w kolejne gry i opracowanie nowej maszyny Nintendo nie może się już dłużej opierać tylko na samych fanach, bo koszta rosną.
Jak zwykle zobaczymy, co pokażą na E3.
Osobiście trzymam kciuki i jestem umiarkowanym optymistą.



nr 63 marzec 2004
(02/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Marcin Kawa
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Anek, Brat, Joseph, Merlin, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

FINAL FANTASY DAYS

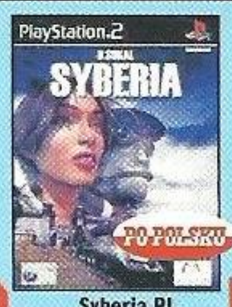
najniższe ceny tylko teraz

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

WSZYSTHIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNIE HILLERSHIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZHIEM „HILLER":

SUPER

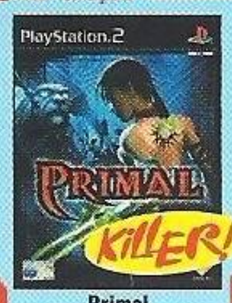
Colin 4
cena: 189 ,00


Syberia PL
cena: 179,00

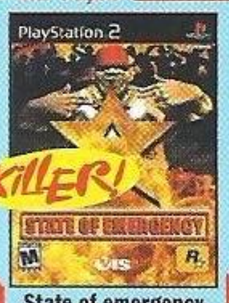
WRC 3
cena: 218,00

Lord of the Rings The Two Towers
cena: 79,00

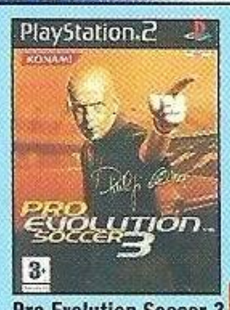
Manhunt
cena: 199,00

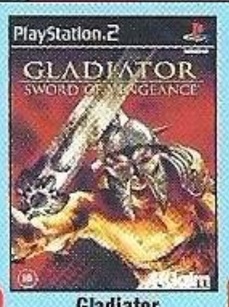

Primal
cena: 159,00

Driver 3
NA PEWNO NAJTANIEJ

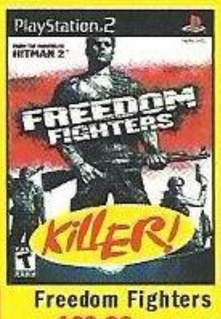

State of emergency
cena: 59,00

HIPER


Pro Evolution Soccer 3
cena: 236,00

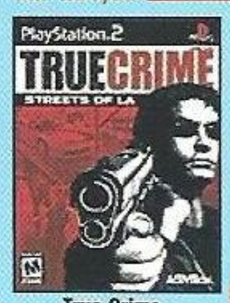

Gladiator
cena: 199,00

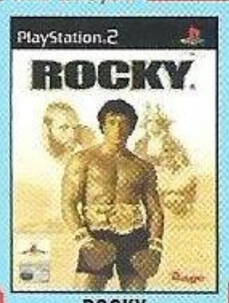
XIII
cena: 219,00

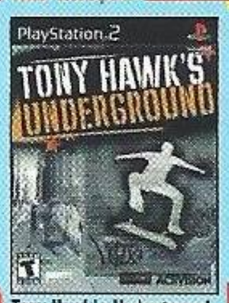

Freedom Fighters
cena: 169,00

JAK 2 Renegade
cena: 219,00

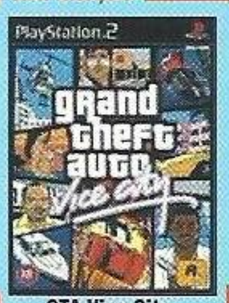
Time Crisis 3
cena: 199,00


True Crime
cena: 199,00


ROCKY
cena: 89,00


Tony Hawk's Underground
cena: 199,00

FIFA Footbal 2004
cena: 195,00


GTA Vice City
cena: 179,00

Dragon Ball Z Budokai 2
cena: 219,00

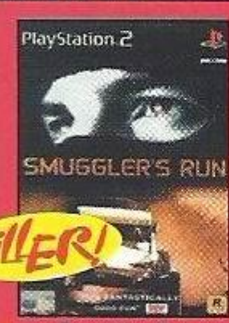
SOUL: CALIBUR 2
cena: 189,00

Need for Speed Underground
cena: 154,00

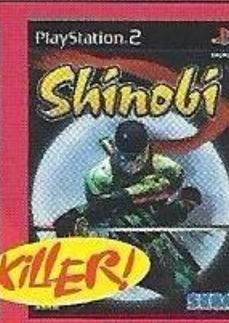
Desert Storm 2
cena: 169,00

Lord of the Rings Return of the King
cena: 189,00

Medal of Honor Rising Sun
cena: 189,00


Smuggler Run
cena: 69,00

Prince of Persia
cena: 209,00


Shinobi
cena: 179,00

Baldurs Gate Dark Alliance II
cena: 218,00

Final fantasy x-2
cena: 185,00

1 karta pamięci do PS2 8MB oryginał kosztuje 119!!!

DOHAYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ DO 39 ZŁ)

Getaway 79	Pro Evolution Soccer 119	Resident Evil Survivor2: CV 179	Legacy of Kain Defiance... 209
Gran Tourismo 3 79	Robin Hood Defender	Bloodrayne 189	Simpson Skateboarding ... 209
GT Concept 79	of Crown 119	Chaos Legion 189	TOMB RAIDER
James Bond 007 Night Fire . 79	Rumble racing 119	Finding Nemo 189	- The Angel of Darkness... 209
Lake Master EX 79	Summoner 2 119	Lego Racers 2 189	Beyond Good and Evil 219
Medal of Honor Frontline... 79	Tekken Tag Tournament ... 119	Sly Raccoon 189	Broken Sword
NBA LIVE 2002 79	Turok Evolution 119	Simpson Road Rage 189	Sleeping Dragon 219
Project Zero 79	Lord of the Rings 129	The Sims 189	Formula One 2003 219
Rayman Revolution 79	Rally Fusion:	Alien vs Predator Extinction .. 199	Max Payne 2 219
Ratchet & Clank 79	Race of Championship ... 129	Alpine Racer 3 199	Onimusha 2 219
Robot Warlords 79	Centre Court: Hard Hitter2. 139	Amplitude 199	Star Wars CLONE WARS... 219
TOCA Race Driver 79	Dead or Alive 2 139	Battle engine aquila 199	Black and Bruised 229
WRC 2 Extreme 79	Auto Modelista 149	Contra 199	Buffy the Vampire Slayer:
Quake 3 revolution 89	*Burnout 2* 149	Dino Stalker 199	Chaos Bleeds 229
Thunderhawk 89	Casper 149	Enter the matrix 199	Castlevania lament
Big Mutha Trucker 99	Hulk 149	Gladius 199	of innocence (luty) 229
Lego Drome Racers 99	Harry Potter i kamień	Indiana Jones	Ghost Hunter 229
Magix Music Maker 99	filozoficzny (PL) 159	& Emper.Tomb 199	Kill switch 229
WRC 99	Mike TYSON 149	Italian Job 199	Worms 3D 229
Herdy Gerdy 109	RYGAR 149	LMA Manager 2004 199	Zone of the enders
James Bond 007	Ultimate Fighting	NBA live 2004 199	2nd Runner 229
Agent Under Fire 109	Championship 149	NHL 2004 199	Ratchet and Cland 2 229
TEKKEN 4 109	Gift 149	Monsters Inc. 199	Dragons Lair 3D ..... tel.
Bionicle 119	Indy Car Racing 149	NBA 2k3 199	GRAN TOURISMO 4 ..... tel.
EYE TOY GROOVE 199	Tour de France 149	Sims Poza domem 199	Malice ..... tel.
Soul Reaver 2 119	Futurama 159	War of the Monsters 199	
Blood Omen 2 119	Harry Potter Quidditche.... 159	Wolfenstein 199	
Colin 3 119	Ninja Assault 169	X-MEN 2:	
GTA3 119	Club Football Manchester	Wolverines Revenge 199	
Hitman 2 119	United 179	Warhammer 40K	
Jak and dexter 119	Club Football	Fire Warrior 199	
Kingdoms Heart 119	Bayern Munchen 179	Bloodrayne 209	
Onimusha Warlords 119	Club Football AC Milan.... 179	NBA Live 2003 209	
Pirates:legend of blue cat . 119	NBA Street 179	Mafia (luty) 209	

Hażda po 39 zł
Formula1
FIFA World Cup
Kessen
Rumble Racing
Sleed Storm
Theme Park
X-Squad

PS ONE

F1 2000 59		Harry Potter i Filozof Kam . 99	
FIFA 2004 69		Hugo Polska wersja 79	
Micro Maniacs 59		Army Man Team Assalut .. 99	
Mountain Bike 59		Mike Tyson Boxing 99	
Sheep 59		Spead Freaks 99	
Tomb Raider 5 59		Spyro Year of the Dragon . 99	
World Snooker 59		Tekken 3 99	
Ape Escape 69		Toshinden 4 99	
Martian Gothic Unification 69		Colin McRae 2 109	
Moto Cross Mania 69		Die Hard Trilogy 2 109	
Pipemania 3D 69		James Bond pack 2CD .. 109	
Rayman Junior level 3 ... 69		Micro Machines v3 109	
Sven Goran Erikson		NBA live 2003 129	
World Champ. 69		Roswell Conspiracies ... 129	
Harry Potter i Komnata Taj 99		Forsaken 129	

RÓŻNOŚCI

Konsola GBA+Doom 2 . 459	GBA Woody
Konsola GBA SP 649	Wood Pecker 5 99
Konsola GB Advance .. 399	GBA Need for speed
Konsola GBA SP	underground 119
+ Batman 699	GBA FIFA 2004 119
Konsola GameCube	GBA Lord of
+gra+joypad 549	The Rings 2 Towers .. 139
GBA Doom 2 99	GBA Medal of Honor
GBA Golden Sun 2.... 199	Infiltrator 119
GBA NBA Jam 2002 ... 99	Konsola PS One 399
GBA Tarzan 99	

Action Replay MAX

cena: 199 zł

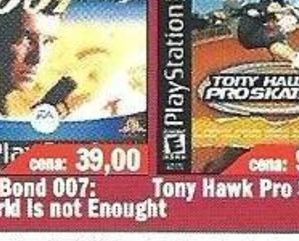
FINAL FANTASY DAYS specjal

Final Fantasy Chronicles (GameCube) .. 189
Final Fantasy X-2 (PS2) .. 185
Final Fantasy X (PS2) 109
Final Fantasy Tactics (GBA)199
Final Fantasy Anthology 4+5 (PsOne) ... 99
Final Fantasy 8 (PsOne) .. 109
Final Fantasy 9 (PsOne) .. 149

Konsola Gamecube

cena: 499,00

Konsola Gameboy Advance



cena: 399,00

Konsola Gameboy SP

cena: 649,00

Eye toy
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
cena: 239,00

KONSOLE
PS2+joypad Sony+Gra
1049,- zł

Dostawa kurierem gratis!

PS2 Graded +joypad Sony
799,- zł
PS2 Srebrna +2 Joypady Sony + port IrD
1189,- zł

Kiss Pinball
cena: 69,00

Evo's Space Adventure
cena: 39,00

Cleopatra fortune
puzzle, tetris i gry logiczne w mangowym klimacie
cena: 39,00

Premier League Manager
cena: 69,00

Kotobuki Grand Prix
jazda na rowerze jakiej nie zaznasz w prawdziwym świecie
cena: 59,00

Worms World Party
cena: 69,00

California Surfing
deska surfingowa i wielkie fale na 8 plażach
cena: 39,00

Stock Car Racing
cena: 69,00

TOCA 2
cena: 69,00

Need for Speed Porsche 2000
cena: 39,00

Street SKATER
cena: 69,00

Final Fantasy VIII
kultowy rpg
cena: 109,00

Final Fantasy IX 4xCD
cena: 149,00

FIFA 2004
cena: 69,00

Time Crisis strzelanina
cena: 99,00

Medal of Honor 2CD
cena: 69,00

Resident Evil 3
cena: 59,00

WRC Arcade
na doskonałe wyścigi
cena: 119,00

Tunguska
cena: 59,00

Bond 007: The World Is not Enought
cena: 39,00

Tony Hawk Pro Skater 4
cena: 99,00

Gran Turismo 2
cena: 99,00

PC | PS2 | PS one | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAK

www.fajny.pl

12 lat

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

KE02 EWW